

GÉNÉRATION 4

le magazine des jeux des ordinateurs de pointe

N°18 ALPHASOFT - Janvier 90

PRETEST : CHAOS STRIKES BACK

AMIGA
ATARI ST
Compatibles
PC

5 POSTERS

52 JEUX TESTÉS

AQUAVENTURA

Préviews:

SPECIAL PSYGNOSIS: 16 PAGES D'EXCLUSIVITÉS!
LE NOUVEAU JEU DES AUTEURS DE SHADOW OF THE BEAST
MIDWINTER: LE JEU DE STRATÉGIE DE 1990?
DRAGON'S BREATH: L'APRÈS POPULOUS
BLACK TIGER ET CRACKDOWN: US GOLD FRAPPE FORT!
UNREAL: LE PLUS BEAU JEU D'ARCADE?

M 4681 - 18 - 25,00 F



3794681025007 00180

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



DISTRIBUTEUR: SCOPING SARL
Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 02.08.68.41

PC (MARQUE DÉT. UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR ARGO)

EDITO EXPLOSION!

L'année 1989, pour sacrifier au rite des bilans, aura été pour GENERATION 4 l'année de l'explosion. La diffusion a été multipliée par 2 en 1989 ce qui fait de GEN 4, et de loin, le magazine préféré des fous de jeux ST, Amiga et PC. Du coup, la pagination a beaucoup augmenté et nous permet d'agrémenter le magazine de rubriques nouvelles concernant les loisirs liés au jeu micro, qui doivent vous intéresser.

Indiana Jones et Batman, entre autres, montrent que les adaptations de films (B.D., etc), dont nous nous méfions il y a un an à cause d'une qualité alors insuffisante ne se contentent plus de bénéficier de la promo ainsi offerte et sont, au contraire autant d'événements. Événements dont nous sommes aussi fiers que vous et dont nous continuerons à vous rendre compte en commençant par de très grosses surprises pour les 2 prochains numéros.

Dès le prochain, une nouvelle rubrique vous parlera de façon régulière de l'actualité des consoles, car, à l'horizon, se profilent quelques monstres dont les performances font rêver et pourraient venir titiller sérieusement celles de nos machines. Le problème des consoles reste celui de leur évolution et de leur suivi, problème qui nous a toujours fait hésiter à vous en parler trop tôt ou de manière trop enthousiaste.

Nous vous rappelons que fin janvier, Génération 4 remettra ses récompenses aux meilleures réalisations de l'année 1989. Mettez vous à l'afût, à partir du 10 janvier, sur le 3615 GEN4, car 10 d'entre vous pourront gagner le droit d'y assister en votant pour les jeux que vous préférez. Vous avez jusqu'au 12 janvier pour nous envoyer votre bulletin-réponse qui se trouve dans le cahier des 5 posters du numéro précédent. Procurez-le vous vite ou commandez-le à Prosimag. Bienvenue aux Amstradistes qui ont fini par craquer. Bonnes fêtes et bonne année.

Hazardous area

5, RUE D'AGUESSEAU - 92100 BOULOGNE - TÉL. : 48 25 39 83 - MÉTRO : JEAN-JAQUES A BOULOGNE

LE SPÉCIALISTE DU JEU POUR :

AMIGA

- BEAST 320 F
- BATMAN 249 F
- VIOLENTE 190 F

ATARI ST

- ALTERED BEAST 199 F
- BOSOGOP 199 F
- NEW ZEALAND 199 F

PC

AMSTRAD

SEGA

CONSOLE SEGA
+ HANG ON
990 F

- CALIFORNIA 295 F
- VIOLENTE 295 F
- DRAGON 295 F
- CYBER HUNT 295 F

- ET DE NOUVELLES NOUVEAUTÉS : STUNT CAR, SENDER, BEACH VOLLEY, ETC...

SUPER !!! LES CONSOLES 16 BITS

SEGA

MEGADRIVE

- ALTERED BEAST
- SPACE HARBUR 2
- THUNDER FORCE
- GHOULS & GHOSTS

- R TYPE
- DRAGON SPIRIT
- FINAL LAPS TWIN
- POWER GOLF

NEC

PC ENGINE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE JEUX ET NOS TARIFS AU 48 25 39 83

N I N J A W A R R I O R S



"UN JEU QUI VA CREER UNE REVOLUTION..."

INCROYABLE

- UN NOUVEAU SYSTEME DE CHARGEMENT EN COURS DE JEU.
- TOUS LES GRAPHISMES ET TOUTES LES ANIMATIONS DU JEU D'ARCAD.
- PLUSIEURS SPRITES PAR PERSONNAGE.
- UNE JOUABILITE EXCEPTIONNELLE.
- UN OU DEUX JOUEURS SUR LE MEME ECRAN.

* Distribution: 4. 3rd/Provisional Dec. 89



AMIGA



AMIGA



AMIGA



AMIGA



AMIGA

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

4/85 rue Barthelemy
75003 PARIS
Tel: 01 42 78 10 00

ARCADE / ACTION

BUDOKAN

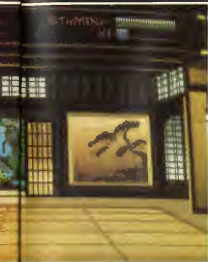
ELECTRONIC ARTS env.250F 1 u 2 joueurs
Système: PC

L'esprit des Bados, vous connaissez? Non, alors Budokan est fait pour vous. Ce logiciel vous donne l'occasion de découvrir une certaine philosophie de la vie à travers la pratique des arts martiaux. Votre initiation commence avec quatre disciplines: le Karaté, le Bo, le Kendo et le Ninjutsu. Dans chacune des catégories, vous avez le choix entre l'entraînement seul (Jyū-ronbō) ou le combat avec un instructeur (Jūshi), ainsi que celui du niveau de difficulté (au nombre de trois). En haut de l'écran, deux barres vous permettent de surveiller votre résistance (et celle de votre adversaire) et la face avec laquelle vous portez vos coups. Votre instructeur (le Tokuko-Sensei), sera présent à chacun de vos combats afin d'évaluer vos progrès. Vous avez d'ailleurs la possibilité de lui demander conseil à tout instant. Si vous préférez laisser l'entraînement de côté, libre à vous de vous lancer dans le combat libre où vous pouvez affronter n'importe quel concurrent, que ce soit l'ordinateur ou un autre joueur. Et enfin, lorsque vous vous sentez prêt à affronter les meilleurs, choisissez l'épreuve de Budokan, tournoi réunissant les meilleurs combattants d'arts martiaux. Outre les quatre disciplines déjà citées, vos adversaires seront aussi le Tonfa, le Shuriken ou encore le Nigunata. La partie sera nado. Attention, vous ne pourrez utiliser plus de quatre fois chacun de vos arts martiaux. Le nombre de coups disponibles est impressionnant, puisque en enchaînant adroitement les différentes touches du pavé numérique, vous accéderez à une philosophie de 72 coups. On se retrouve sur un tatami?



Les jeux de combat étant eux-mêmes impressionnants, seuls les qualités techniques de ce type de jeu peuvent s'avérer intéressantes. L'ayant vu sur PC en VGA, contrairement à ce que j'ai pu constater par ce logiciel d'arts martiaux en tout genre, l'animation des personnages est très fine, l'animation des personnages est superbe et rapide, et la manière de coups possibles est tout simplement incroyable. En plus, il ne s'agit pas simplement d'un jeu de karaté, puisqu'il y a le kendo, le bo, le ninjutsu, et avec pour chacune des disciplines, des coups et une technique différente. Une apologie des arts martiaux avec un logiciel admirable sur tous les plans.

On peut s'étonner qu'à ce jour, un tel logiciel n'ait encore, au programme d'arts martiaux arrive à nous surprendre. Mais les programmeurs commencent à employer réellement les possibilités graphiques des modes haute résolution de PC, les résultats sont extraordinaires. Dans Budokan, les mouvements des personnages et les décors de fond sont magnifiques. À côté de ça, les options sont nombreuses, les spécialités proposées sont originales, et le jeu est jouable, malgré un nombre élevé de coups différents. Un programme inévitable sur PC.



Encore un bon jeu d'action sur PC! Je ne dis pas que la chose est générale, mais précieuse. En tout cas, les programmeurs commencent à faire réellement des efforts et à nous montrer de quoi un PC est capable. Budokan en est le meilleur exemple, avec de superbes graphismes et une très bonne animation. Mais le point central de ce programme réside dans son approche novatrice des arts martiaux. Cette fois-ci est mis en avant l'aspect le plus positif de ce domaine: les arts martiaux apparaissent comme le support à une certaine philosophie de la vie. En un mot: c'est Budokan, notre loi d'être passionnés, et sans doute le meilleur jeu de combat d'arts martiaux disponible!

Fonctionne en EGA, VGA et VGA, Pas de version Amiga ou ST conseillée.

BUDOKAN

GRAPHISME: 89X
ANIMATION: 91X
SON: 91X

INTERET: 94%

WARP

GRAND SLAM env.200F 1 joueur
Système: ST

Warp est un jeu de tir de longue haleine, d'ailleurs une sauvegarde de partie est prévue. Au début on est un peu déstabilisé par le mouvement du vaisseau, et quand il se dirige vers le bas, on a tendance à pousser le joystick vers l'avant pour freiner, et c'est l'effet inverse qui se produit: on fonce dans les décors! Il ne faut pas vous laisser aller à qui mieux mieux, car d'une part les munitions s'épuisent vite et d'autre part, certains bâtiments qui permettent de voir le plan de la planète, se sont accablés que si l'on tire une seule fois dessus; au deuxième coup, celui-ci est en fait en fumée... A ce propos, le plan qui apparaît à l'écran d'arrêt est d'une clarté lumineuse. Warp est un jeu intéressant, mais il ne plaira pas à tout le monde, et certains feront la grimace de qu'il est censé à sous-évaluer le vaisseau. Mais en s'accrochant un peu ou se fait vite aux commandes.

Confortablement installé dans votre vaisseau spatial, vous êtes chargé de survoler les planètes ennemies et de détruire toutes leurs installations. Vous évoluerez dans des décors pittoresques, un scrolling multidirectionnel, et de temps à autre des engins viendront vous nuire, et laisseront sur leur passage des mines de même type que les vôtres. Il vous faut éviter ces projectiles, car ils perçoivent votre énergie. En fouillant les récords de la planète, vous trouverez des usines pour vous ravitailler et des plans pour vous repérer. Mais il y a également des trous, d'un surgissement des monstres qui vous engendrent. A vous de franchir leurs repaires au moment où ils sont incapables. Vos munitions (blasters et lasers) ne sont pas épuisables, il faut donc tirer à coup sûr. A la fin de chaque niveau, vous serez propulsé dans un tunnel qui vous mènera à la planète suivante.

WARP

GRAPHISME: 63X
ANIMATION: 75X
SON: 67X

INTERET: 72%

Pas de version PC annoncée. Meilleurs brulottes sur Amiga.

ARCADE / ACTION

BATTLE SQUADRON

ELECTRONIC ZOO env.250€ 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga

Dattle Squadron est un jeu de tir à scrolling vertical dans lequel vous partez en guerre (soit en aide d'un autre héros) contre la planète Terrania. Les Terranians sont nombreux, et ils reposent de parous. Votre but est de détruire le continent d'ennemis et d'unités, et de rejoindre la porte mystérieuse "Enter Here". Cette dernière est garnouilleusement bien gardée, mais votre laser pulvérisera tout ce qui bouge, et vous avez toujours en réserve vos 3 super bombes pour dégrader le passage si vraiment vous êtes cerné. Certains adversaires laissent derrière eux des bonus (bombes supplémentaires, boucliers et armes spéciales) qui seront les bienvenus.

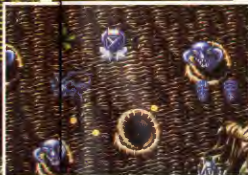


Battle Squadron est fabuleux, parfaitement réalisé. L'animation est rapide, avec énormément de sprites à l'écran, on peut y jouer à deux simultanément et les décors sont magnifiques. Les ennemis sont variés, et j'ai particulièrement aimé les vaisseaux fantômes qui apparaissent par moment, et dont le déplacement est sans reproche à l'instar de celui de la sonde. Si l'idée du jeu n'est pas nouvelle, celle de l'empêcher pas d'être un des plus beaux shoot'em up.

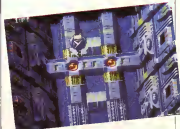


Rien de prévu pour ST ou PC.

...un des plus beau shoot'em up.



Il est superbe, et j'en raffole. De plus, on a la possibilité de jouer à deux simultanément, et ce n'est pas si courant dans ce genre de jeux. Les graphismes très soignés sont servis par une musique qui colle parfaitement à l'ambiance. Si toutefois cette dernière ne vous plaît pas, une option vous permet de choisir les bruitages, la musique ou les deux. Le jeu est difficile mais très jouable, et moi qui n'aime pas trop le genre shoot'em up, je me suis laissé prendre au piège, et dès ces quelques lignes écrites, je vais me replonger dans une nouvelle bataille intergalactique, de laquelle je compte bien ne plus avoir peur. Je vous souhaite bon courage, car le premier gros vaisseau que vous allez affronter n'est pas facile de tout à descendre.



Battle Squadron est un petit chef-d'œuvre dans le monde des jeux de tir. Les décors et l'animation sont dans l'ensemble superbes à part quelques erreurs un peu conches, l'ère de jeu fait plus d'un écran de large, ce qui permet d'aller voir ce qui se passe sur les côtés de la bataille. Il prend toute sa dimension quand on y joue à deux, car seul, bien qu'il y ait une option "continue", on doit avoir du mal à en voir le bout.



BATTLE SQUADRON

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 91%

SON: 92%

INTERET: 91%



IVANHOE

OCEAN env. 2500 F 1 joueur
Système: ST

W'ilfrid d'Ivashob, alias Ivanobé, aide le roi d'Angleterre Richard I à retrouver sa couronne injustement possédée par le prince Jean. Cette fois, il s'agit d'un jeu d'arcade constitué de cinq parties à scrolling horizontal, dont seule la troisième possède un système de jeu un peu différent des quatre autres. Dans un premier temps, il vous faudra traverser une forêt, en combattant de nombreux ennemis grâce à votre épée, et en vous protégeant derrière votre bouclier. La deuxième phase se passera à bord d'un navire pirate que vous devrez capturer, en combattant bien sûr les pirates qui vous aggraveront. Ce navire vous permettra d'atteindre le niveau 3, où chevauchant votre fidèle cheval Némé, vous devrez passer plusieurs zones. Il faudra éviter divers obstacles, puis combattre un cavalier ennemi en tirant à l'arbalète, ensuite il faudra avec une lance toucher divers deus (boons), et enfin combattre un loup sur un bois volant. La quatrième phase consistera à traverser la ville, abattre elle aussi de nombreux ennemis. Et enfin, vous arriverez au château où est emprisonné Richard I. Si vous réussirez à le délivrer, vous devrez alors parcourir les mêmes phases en sens inverse, avec ce jeu comme mission, de protéger le roi. Les ennemis et les décors sont à chaque fois différents, avec par moments quelques pièges à éviter. Vos adversaires sont de forces variables, certains s'écrouleront au bout d'un coup, d'autres au bout de 4 ou 10 coups portés, certains utiliseront des armes de mêlée, d'autres

des armes de jet. Vous trouverez en outre de nombreuses autres (bouclier plus grand, pouvoir spécial, énergie) qui vous permettront de progresser plus vite. À la fin de chaque niveau, vous devrez en outre affronter un adversaire redoutable. Ce combat singulier se déroulera lors d'une phase spéciale, durant laquelle les règles seront un peu plus strictes que d'habitude, et suivant un système de combat classique (coup d'épée, parade au bouclier), le tout avec une animation qui ne souffre absolument pas de la taille des personnages. Un jeu d'action dans toute sa splendeur, demandant une certaine maîtrise du joystick.

La version Amiga est pour le mois prochain.



Océan vient aussi prouver que les limites du ST ne sont pas encore atteintes, avec un jeu d'arcade extraordinaire. Les sprites sont assez gros et magnifiquement animés, les décors variés et détaillés, mais ce qui frappe surtout, c'est la qualité de ces éléments graphiques, qui bénéficient tous d'une lisibilité et de couleurs jusqu'alors inconnues sur ST, respectant ce qui se fait de mieux sur Amiga. La scène où Ivanobé chevauche son destrier est, selon moi, la plus belle, avec un superbe scrolling différentiel sur trois plans, une rapidité et une qualité des animations tout simplement parfaites. Très jouable, ce soft est en plus d'une difficulté progressive, ce qui fait que vous ne stagnerez pas au niveau 1 pendant des mois.



Après le choc visuel passé (l'effet que c'est beau et rapide!), vous vous rendez compte que ce logiciel n'est pas un simple combat mais une véritable quête (c'est vraiment exceptionnellement beau!). Bien sûr, le jeu est avant tout basé sur vos réflexes (c'est carrément grandiose!) mais un minimum de réflexion est tout de même nécessaire. Lancer tête baissée est la meilleure façon de mourir vite (c'est même incroyablement sublimé!). Au niveau de l'action, aucune chance d'être gagné par la mécanique tellement il existe de phases différentes (c'est quand même ce que j'ai vu de mieux sur micro dans ce type de jeu!). En bref, réfléchissez attentivement (un soft incontournable!).



Ivanhoe est, selon moi, le plus beau jeu d'arcade réalisé sur ST à ce jour. Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif. Rajoutons à cela la phase à cheval, où le scrolling sur ST est d'une fluidité vraiment atteinte, le fait que les cinq niveaux soient bien différents, et enfin les combats finaux avec des sprites très grands... et on comprend pourquoi Ivanhoe est une totale réussite!



IVANHOE

GRAPHISME: 95X
ANIMATION: 96X
SON: 83X

INTERET: 97%





ARCADE / ACTION

HIGHWAY PATROL II

MicroProse sur 2000 1 joueur
Système ST

Je ne vais pas m'étendre sur la différence entre Highway Patrol et Highway Patrol II, pourquoi? Parce que le test est déjà fait dans un ancien numéro de Génération 4, alors passons directement au volume deux. Vous êtes à votre bureau devant un fichier, dans lequel sont répertoriés les divers truands à arrêter. Une fois l'individu sélectionné, vous vous mettez en route. Vous avez les indications du control de la police pour vous aider sur la position du gangster. Il ne vous restera plus qu'à le repérer sur la carte et à le traquer. Le pousser sera facile à arrêter, car il s'agit au premier coup de pistolet. Les suivants, déjà meilleurs conducteurs et plus dangereux, ne se rendent que si vous réussissez à leur faire une queue de poisson. Quant au dernier, un fofe sanguinaire qui n'hésite pas à tirer, il faut utiliser les grands moyens, et viser les pneus avec votre fusil afin de l'envoyer dans le décor. Mais ce n'est pas tout, au cours de la poursuite il peut vous arriver quelques ennuis (mis à part votre conduite dangereuse), comme des crevaissons, une surchauffe du moteur (c'est normal en pleine descente), des collisions... N'ayez pas peur de vous arrêter dans les stations-services (non délabrées), afin de vous ravitailler en carburant et en roue de secours.



Sincèrement, ce logiciel ne m'accroche pas vraiment. Le point intéressant du jeu réside dans la carte qui vous oblige à chercher des raccourcis afin de côtoyer le gangster. Et ce point de raccourci, je devrais parler de labyrinthe, car il y en a partout! Un autre point positif concerne l'option de tir. Mais je ne prendrais pas le risque de vous le conseiller pour un achat de Noël, mais en revanche, s'il vous reste quelques billets après les fêtes, pourquoi pas?



HIGHWAY PATROL II

GRAPHISME: 74%

ANIMATION: 72%

SON: 64%

Les versions Amiga et PC arrivent d'ici peu.

INTERET: 65%

Imaginez un météorite de 30km diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle Période Glaciaire! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île, de rétablir les relations politiques, commerciales et sociales et surtout de la défendre, le premier coup a été tiré et le temps est contre vous. Pour vaincre cet hiver infernal, vous pouvez skier, faire du bobsleigh, du deltaplane...

MIDWINTER, LE MEILLEUR JEU D'ACTION-STRATEGIE DE CETTE ANNEE, BIENTOT SUR VOS ECRANS!

Disponible sur Atari ST, Amiga et IBM PC.

LES MAÎTRES DE LA STRATEGIE

RAINBIRD

LES MAÎTRES	PLUSSI MAÎTRES	LES MAÎTRES	LES MAÎTRES

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 45 26 44 14.

ARCADE / ACTION

BEVERLY HILLS COP

TYPE SOFT : env. 250F | 1 joueur
Système : Amiga / ST

Cette adaptation du film, qui met en scène Eddy Murphy, alias le policier Axel Foley à l'écran, est très ludique, rapide, mouvementée et variée. Le soft est composé de quatre phases qui sont assez de jeux différents. Dans un premier temps vous devez stopper le pillage d'un entrepôt d'armes par un gang organisé. Vous dirigez Axel Foley dans le bâtiment, suivant un scrolling horizontal, abattant les criminels qui vous tiennent deus du vous lancez des grenades (selon le système rappelle vaguement Rolling Thunder). Si vous réussissez, ensuite vous devez prendre en chasse les trois camionnettes bourrées d'armes qui ont pu s'échapper. Cette deuxième phase est une poursuite de voitures, avec une vue en 3D formes pleines. Il faut éviter les autres véhicules et les sorties de routes, rattraper les camionnettes puis leur tirer dessus, tout en évitant aussi les caisses que vous lancent le gang. Ayant alors découvert l'adresse du chef de ce gang, vous vous rendez sur place. Cette troisième phase se déroule dans les jardins en terrasse de la propriété du mystérieux "M. Big". Il faut trouver rapidement le bon chemin pour entrer, tout en évitant ou en tuant les sbires de M. Big. Vous déplacez Axel Foley dans un véritable labyrinthe avec scrolling multidirectionnel, ramassant parfois des armes plus puissantes que votre côté 45. La dernière phase enfin, consiste à explorer la maison pour retrouver des otages et éliminer les gardes armés qui patrouillent dans les couloirs. La vue passe alors en 3D formes pleines, et à mesure que vous explorez la demeure, un plan se dessine sur un coin de l'écran. Vous devez bien sûr trouver le chef et le vaincre, mais attention, il paraît qu'il s'est fabriqué une bombe. Tout le soft se joue au joystick, et plusieurs parties peuvent se jouer à la suite. Dans ce cas vos performances dans la même phase, et approximativement à l'endroit où vous avez perdu précédemment.

...un soft très intéressant.



Suivre exactement le scénario du film, en utilisant une succession de phases d'arcade, me semblait à première vue bien téméraire. En fait, les programmeurs ont abouti à un soft très intéressant. L'élément principal reste pour moi le pourcentage des combats avec vues en 3D formes pleines, à la fois fluide et rapide. Les autres phases, moins impressionnantes, sont assez agréables à jouer et surtout pas très difficiles. Il est à noter l'option "continue" qui vous fait reprendre à l'endroit où vous avez perdu, ce qui est une excellente idée. Il n'y a rien de plus désagréable que de recommencer au début d'un niveau à la moindre erreur.



Aucune différence notable entre la version Amiga et la version PC améliorée.



Etant donné que le film de Beverly Hills est un de mes films d'action préférés, c'est avec une joie non contenue que j'ai commencé à jouer. Doté de très bons graphismes et d'une animation très correcte, Beverly Hills Cop reste très accessible au niveau de la difficulté. De plus le nombre de jeux différents font de lui un top pour le fil de l'arcade. Je trouve quand même que le premier niveau, dans lequel vous devez arrêter les trafiquants d'armes dans leur entrepôt, est le moins réussi de tous (bien que tout correct). Mais ma phase préférée restera celle où l'on conduit une Mercedes décapotable à la poursuite des camionnettes bourrées d'armes. D'ailleurs les faire exploser avec nos flingues. Un jeu très fun, comme le film.



BEVERLY HILLS COP

GRAPHISME : 81X

ANIMATION : 87X

SOM : 72X

INTERET : 83X



HIT PARADE Tous Ordinateurs

Classement	TITRE	Age	Notes
1	CHASE HQ Océan-Jaume, ST, Amiga	NEW	
2	CHOUZIN GROSSE US Gold (Amiga), ST, Amiga	NEW	
3	CREATION THUNDERBOLT	NEW	
4	LES VIVANTZ US Gold (Amiga)	3	
5	THE STRIDE US Gold (Amiga), ST, Amiga	NEW	
6	LES INCOGNITES Océan-Jaume, ST, Amiga	NEW	
7	CARAT Océan-Jaume, ST, Amiga	2	
8	INDIANA JONES (jeu) US Gold (Amiga, PC)	8	
9	THE STRIDE US Gold (Amiga), ST, Amiga	1	
10	BARMAN II Océan-Jaume, ST, Amiga	4	
11	OCEAN BEACH VOLLEY Océan-Jaume, ST, Amiga	6	
12	CHALKY Amiga (PC)	NEW	
13	DOOMER DRAGON 3 US Gold (Amiga, PC)	NEW	
14	HIGH WALKER US Gold (Amiga, ST, Amiga)	NEW	
15	CHOUZIN 2 Amiga (Amiga, ST, Amiga)	NEW	

LE TOP 5 DES COMPILATIONS

1	WARRIOR 4 - US H10 Océan
2	LES VANGUARDS US Gold
3	LES GEN D'OR Océan
4	LES ARTICOR Océan
5	LES JEUX FANTASTIQUES Océan

Vente plus intéressante
93.42.57.12
Desca PARIS 16.93.42.57.12
MIRAL 2-15 MICROMANIA

MAGASIN MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

FOURM DES HALLES
3, rue Trévise et
4, Passage de la Halle
Métro : 3
Métro et RER Les Halles
Tel. 45 58 15 78
PRINTemps MAUSSEMAN
84, bd Haussmann
Etoile-Louvre métro
75008 Paris
Néa Pierre-Corcoran
Tel. 45 82 35 35

ARCADE / ACTION

LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

EMPIRE env.250F 1 Janvier
Synthes: Amiga / PC / ST

Après Batman, voici le grand retour des super héros, avec Spiderman et Captain America. Laissez-les éliminer le satanique Dr. Doom. Ce dernier vient de voler un super minisite, capable de détruire une ville, et menace d'envahir New York si les États-Unis ne deviennent pas une province de Latveria. Heureusement que l'Armée et Captain America étaient là (les autres sont tous partis en vacances). Ils partent donc pour le château du Dr. Fatalis (en France). Leur vengeance super-héroïque est détruite par deux mondes en approchant du domaine de Fatalis, qui croit les avoir éliminés. C'est dingue contre les méchants sont stupides. En effet, la navette était télécommandée et pilotée par des marionnettes à l'effigie des héros. Pendant ce temps, ils traversaient tranquillement la frontière sous un camion. Mais arrivés dans les profits de la résidence du Dr. Doom (en v.a.), ce dernier les repère. Faut-il en effet ses systèmes de surveillance fonctionnent, et dès lors les héros auront le vie dur, puisqu'ils seront traités et bœufs par des pièges, et affronteront une armée de robots. Sauvez-vous, ça ne les arrêtera pas. C'est alors que Fatalis lâche ses légions de méchants super héros, et se sera à vous de jouer Spiderman et Captain America. Chacun des héros se domine en lui bien précis. L'Armée doit arrêter le missile, tandis que



Captain America doit éliminer Dr. Doom. Avant d'en arriver là, ils auront à affronter: Eduardo Lobos, Grey Gorgyle, Michelle, Boomerang, Goldball, Ratler, Electro, Hologoblin, Rhino, Batroc et enfin Dr. Fatalis. Bonne chance!



Mis à part Batman, il n'y a à nous avis la meilleure adaptation de super héros sur micro. Les graphismes sont super et dignes de la bande dessinée. De plus, l'introduction du jeu figure, dans la boîte, sous forme de BD. Je dois dire que ça fait des années que je n'ai pas zut le nez dans les comics, et la multitude des super héros n'était incertaine. Heureusement que dans le monde d'emploi, les auteurs ont pensé à doter les caractéristiques des méchants (mais que les autres). Ainsi je savais que le Rhino pouvait soulever 80 tonnes, et c'est peu par rapport à Eduardo Lobos qui peut arracher 160 tonnes de sol (à moins qu'il ne s'agisse d'une petite erreur vu la corpulence de Lobos par rapport à Rhino). Le jeu est lui-même est fort bien présenté. Les situations et les personnages sont sous la forme d'une BD, que vous découvrez au fur et à mesure de vos victoires sur les vilains. Attention! L'Armée ne dispose que de 100 doses de fluide irradiant. Les vilains et les personnages sont sous la forme d'une BD, que vous découvrez au fur et à mesure de vos victoires sur les vilains. Attention! L'Armée ne dispose que de 100 doses de fluide irradiant. Les vilains et les personnages sont sous la forme d'une BD, que vous découvrez au fur et à mesure de vos victoires sur les vilains. Attention! L'Armée ne dispose que de 100 doses de fluide irradiant. Les vilains et les personnages sont sous la forme d'une BD, que vous découvrez au fur et à mesure de vos victoires sur les vilains.

LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

GRAPHISME: 86X

ANIMATION: 73X

SON: 62X

La version PC est plus jouable. Peu de différences entre les versions Amiga et ST.

INTERET: 73X



Très jouable sur PC, ce logiciel devient presque ennuyeux sur ST ou Amiga. L'animation trop lente vient bacher le jeu et le manque de bouillie vous laisse sur votre faim. Pourtant les graphismes sont très vifs, et l'absence des deux super héros cause la monotonie des combats, mais au bout du compte ce programme reste un peu fade!



MICROMANIA

Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOËL

Chase HQ
Cybertron Thunderbolt
Cabal
Les Incompréhensibles
Ghosts and Ghost
Turbo Outrun
MotorWalker
Hard Drive
Ghosts'n'Guns 2
Wild Streets

LES CONVERSIONS D'ARCADE

Alienated Beast
Super Wonderboy
Shinobi
Contra
New Zealand Story
Power Drift
Ninja Warriors
Double Dragon 2

LES JEUX D'ACTION

Batman: The Movie
Invincible
Last Patrol
Indiana Jones Arcade
Xenon 2
Stunt Car
Blade Warrior

LES SIMULATIONS SPORTIVES

Cotton Beach Volley
The Games Summer Edition
Ultimate Golf
Kick Off

LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

RVT Honda
F29 Renolator
Bomber
M1 Tank Platoon

LES JEUX D'AVENTURE

Les Voyageurs du Temps
Indiana Jones Adventure
Bloodwych

LES COMPILATIONS

Les Jokers
Les Vainqueurs
Les 100% A D'Or
Les Sorbères
12 Jeux Fantastiques
Epyx Action
Les Gam' d'Or
Star Wars Trilogy

Toutes les nouveautés sont dans le MICROMANIA VIDEO SHOW!

Pour la première fois en France, une Boxée Vidéo de Présentation des Hits sur Amstrad Atari ST, Amiga, PC Compatibles plus un reportage exclusif sur la création des logiciels chez OCEAN.

75' Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99F)

MICROMANIA VIDEO SHOW



CONVERSIONS D'ARCADE, JEUX D'ACTION, SIMULATIONS, JEUX D'AVENTURE.



et un reportage exclusif sur la création des logiciels chez Ocean

Disponible Exclusivement dans les boutiques MICROMANIA ou en Vente par Correspondance chez Micromania:
• Par Téléphone au 16.11 93.42.57.12
• Par Minitel: 3615 MICROMANIA

Vous pouvez également le recevoir en renvoyant le bon de commande MICROMANIA de la page suivante.

ARCADÉ / ACTION

DARIUS +

THE EDGE sur 250F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Darius est original dans sa conception, car c'est le joueur qui choisit la manière dont il va équiper son vaisseau. Cela donne l'impression d'avoir une part plus active que dans les autres jeux de tir, où le stratège est bien souvent l'ordinateur. Et si cette conversion d'arcade n'est pas aussi brillante que son modèle, elle reste néanmoins passionnante.

Pas de version PC annoncée.



Il est bien difficile maintenant de faire un jeu de tir qui sorte de l'ordinaire, après toutes les réalisations déjà existantes. The Edge a tenu la pari, avec son Darius, plaisant à jouer, car on arrive à progresser relativement facilement. Les sprites sont gros et bien dessinés, et le scrolling fluide. Les bonus que l'on ramasse complètent le jeu efficacement, et sa base d'un moment on se retrouve avec une grosse machine de guerre, une très puissante, mais ce n'est pas de trop, car les monstres de fin de tableau sont redoutables.

Encore une conversion d'arcade du style R-Type. Darius +, bien qu'il soit le même jeu de tir à scrolling latéral, sort un peu du créneau, grâce à l'interactivité qu'il laisse au joueur. Tout d'abord, vous avez le choix entre 28 sections. Une fois que vous avez complété la zone A, vous pouvez aller à la zone B ou C, et ainsi de suite. Plus vous avancez, plus le nombre de tableaux possibles augmente. Durant le jeu, vous rencontrez deux types de bonus : un qui affecte votre puissance de tir, l'autre qui équipe le vaisseau. Mais en dehors de ça, les chiffres de 1 à 4 (représentés par des petites trappes en haut de l'écran) vous permettent de privilégier une arme par rapport à une autre : 1 pour le vaisseau, 2 pour obtenir un double protecteur, 3 et 4 pour les canons. Si vous avez choisi un drone, vous pourrez le placer devant ou derrière vous, suivant l'arrivée de vos ennemis. Quand vous serez parfaitement équipé, vous pourrez passer alternativement du drone aux canons. Tout l'intérêt du jeu consiste à sélectionner soigneusement son armement, car le monstre qui vous attend à la fin de chaque tableau est particulièrement puissant.



GRAPHISME: 80X

ANIMATION: 79X

SON: 82X

DARIUS +

INTERET: 77X



EXCLUSIF

La 1^{re} Montre
JEU VIDEO
à Cristaux Liquides

Dans un étui à Poche,
Touche, Cerveau actif...

WARNING : Micromania
diffuse tous ses produits
sur l'ensemble des points
de vente de détail.

149 F ou GRATUITE

DES PROMOTIONS DEMENTES
DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE:
Over Contra Tennis Court ST, Amiga 249F 149 F
Hard Drive ST, Amiga 109F 149 F
Hard Drive Amiral CD 99F 149 F
Manoir Macron (version anglaise) ST, Amiga, PC 249F 149 F

990F

Disponibles en stock sur correspondance

AVANT PREMIERE
Venez découvrir
dans notre magasin
du Forum des Halles
le nouveau
jeu vidéo portable,
japonais,
le GAME BOY
de Nintendo



LES NOUVEAUTES
SONT D'ABORD
DANS LES MAGASINS
MICROMANIA

Ne manquez pas
l'événement GENIAL

MICROMANIA ouvre
au FORUM DES HALLES le PLUS GRAND
MAGASIN D'EUROPE spécialisé en
logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour
AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA,
PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES

5, rue Piquette et 4, Passage de la Réole

Niveau - 2

Métro et RER Les Halles

Tél. 45.08.15 78

PRINTEMPS NAUSSMANN

64, bd Haussmann

Espace Loisirs sous-sol

75008 Paris

Métro Havre-Courmarin

Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY

Niveau 1, Rayon Musique-Micro

Tél. 34 65 32 91

LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS

SUR LE SUD-OUEST PARISIEN

+ 2500 JEUX EN STOCK

+ 2500 LOGICIELS

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE

PRINTEMPS ITALIE

30, avenue d'Italie

Niveau 1, Rayon Musique-Micro

75013 PARIS

Métro Place d'Italie

Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage

75020 PARIS

Métro RER Nation

Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE

MAGASIN PRINTEMPS

13011 Marseille

Tél. 91.44.00.66

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an.

Si un logiciel ne fonctionne pas

sous l'échangeons immédiatement contre un logiciel neuf

ARCADE / ACTION

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

GRANDSLAM nov.250F 1 joueur
Synthesizer Amiga / ST

Encore une histoire de sorcier. Décidément, la magie devient de plus en plus à la mode, et ce n'est pas pour le dépit d'un futur plus que le passé. The Seven Gates of Jambala est un super jeu d'arcade. Dravon (le héros), un apprenti magicien doli, pour prouver qu'il est capable de devenir sorcier, réussit une étrange expédition. The Seven Gates of Jambala, dans laquelle il parcourt un immense labyrinthe qui relie sept villes. Dans ces sept épreuves, il doit récupérer les fragments de la baguette magique de Lamer le Magicien. Quand celui-ci, à la fin de la dernière ville, il pourra assembler la baguette et sortir du labyrinthe, afin de se venger de son tuteur et ainsi prendre sa place. Histoire simple et pleine de rebondissement, car dans les sous-sols des villes vous rencontrez des personnages hostiles, mais aussi d'autres gens qui vous aideront des renseignements importants quelques précieuses. Vous ramenez aussi des sorts afin d'abîmer les ennemis (dont un qui ressemble étrangement à Cthulhu), et un manège qui vous sera très utile en tant que sorcier, mais aussi pour ramasser des pièces d'or en frappant le sol.



Voici un nouveau jeu produit de Grandslam, rassemblant quelque peu d'éléments à Twin World d'USA Soft. La différence majeure vient de la diversité des décors de Seven Gates, mais le système de jeu reste équivalent. Quel qu'il en soit, ce jeu fait nombre de jeux de tableaux sur Amiga ou ST, on ne peut que se réjouir de voir des produits comme celui-ci.



Les bruitages sont meilleurs sur Amiga.

SCORE 8888 LIFE 00



C'est lors du dernier PC Show, à Londres, que j'ai découvert The Seven Gates of Jambala. Je dois dire que je suis très content de le retrouver chez moi, sur mon écran, sans être constamment hanté. Le jeu est doté de graphismes simples, mais fort bien élaborés au niveau des formes et des couleurs, ce qui fait de lui un très très vite attachant, et je n'ai qu'une hâte, c'est de terminer mon article afin de continuer à jouer. C'est à mon avis un superbe cadeau à faire, avec The Seven Gates of Jambala. Je vous conseille ardemment de découvrir The Seven Gates of Jambala, car il en vaut vraiment la peine.

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 86%

SON: 88%

INTERET: 86%



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!



PC COMPATIBLES

COMPILATIONS	ACCESSOIRES
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

HIT PARADE	HIT PARADE
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER	TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

AUTRES NOUVEAUTES	AUTRES NOUVEAUTES
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F	LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

PC COMPATIBLES	PC COMPATIBLES
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

AMIGA	AMIGA
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F
AMIGA/ST COMPILATIONS 240F	AMIGA/ST COMPILATIONS 240F

ARCADE / ACTION

LES INCORRUPTIBLES

OCEAN ann. 1990 / 1 joueur
Systèmes Amiga / ST

La mode était aux adaptations de films et aux jeux en plusieurs phases, Ocean nous a concocté pour ce Noël une convention sur nos petits écrans du splendide film "Les Incorruptibles" (Les Incorruptibles en français) de Brian De Palma. Vous y jouez le rôle d'Elliot Ness et de ses hommes, les des la véritable guerre qu'ils mènent contre Al Capone et ses shérifs durant la prohibition. Le jeu reprend les meilleurs scènes de film, avec pour commencer une phase dans un concept classique de fabrication d'alcool, pour chercher un document très important. Cette partie du jeu rappelle la première phase de Blinnis, sauf qu'il vous faut tuer les gangsters, tanniser les possesseurs d'argent et les mutiler, contrôler les caisses d'alcool, pour trouver et acheter les dix caisses de gars qui possèdent chacun un morceau du document. La deuxième phase rappelle Operation Wolf, et se passe sur un pont où vous assaillir les hommes de Capone. Vous devez détruire les caissons de quelques camions et tuer les gangsters. La troisième phase consiste à échapper à un post-agent, suivre un système de jeu rappelle encore Operation Wolf et Cabal. Vient ensuite la phase où vous devez protéger un bébé, dans un landau qui dévale une escalier dans la gare, au cours d'une fusillade. A la fin de cette phase, vous devez tirer un bus qui tient un otage devant lui, dans une phase rappelant la partie finale de RoboCop. La dernière séquence se déroule lors du procès, alors qu'Elliot Ness poursuit un tueur sur les toits de la ville. Vous dirigez vos personnages via le joystick, et pour chaque partie du jeu, de nombreux petits éléments (décor, sprites, options, mouvements, etc.) la différence complaisance de la prohibition.



La version ST est nettement inférieure au niveau des graphismes et des sons. Pas de version PC prévue.



Après une phase où à chaque fois proposer un cadre et une situation différente, ce qui aboutit en fait à 6 petits jeux. S'il suffit à Ocean d'adapter un bon film sur micro pour donner lieu à un bon soft, il ne reste plus qu'à espérer beaucoup de bons films pour cette année.



Adapté ce moment cinématographique relevait de l'impossible, mais il faut croire que le défi motivait les programmeurs d'Ocean, car le résultat est vraiment exceptionnel, en tout cas sur Amiga (la version ST est tout de même nettement inférieure). Et pourtant, en y réfléchissant bien, le jeu se résume à une succession de jeux de tirs, mais il nous y fait réajuster et jouer si prenant, qu'on bout du compte on se sent totalement impliqué dans la partie. De plus, chacune des phases comporte une faiblesse de détails accablant encore vos critiques. Surtout un jeu de ce type n'auroit aucun sens en dehors de la machine. Un des meilleurs softs de cette fin d'année.



perd! On retrouve toute l'ambiance du film dans ce jeu où vos réflexes seront fortement éprouvés. Un programme multijeu comme Ocean sait si bien les faire!



LES INCORRUPTIBLES

GRAPHISME : 95X

ANIMATION : 93X

SON : 87X

INTERET : 94X



ARCADE / ACTION

GHOSTBUSTERS 2

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Systèmes PC

La version PC de ce jeu n'a rien à voir avec les versions Amiga et ST testées dans notre précédent numéro. Le jeu commence durant la scène où les chasseurs de fantômes sont jugés et où deux familles apparaissent pendant l'audience. Il faut alors les "bloater" afin de les emprisonner. Si vous y arrivez, vous gagnez une belle somme d'argent, sans quoi le jeu continue quand même. Pour arriver jusqu'à la phase finale du jeu, deux conditions doivent être remplies. Avoir gagné un minimum de 55000 dollars pour acheter une soufflerie à ectoplasme. Ceci se fait en chassant les fantômes là où ils apparaissent dans la ville. Le système de jeu est alors semblable à la scène du tribunal. La seconde condition est de trouver les trois muniques faisant écarper positivement la gelée qui coulent dans les égouts de New-York. Pour cela, il faut aller en chercher dans une vieille station de métro désaffectée, ou en évitant les nombreux pièges normaux qui s'y produisent. Une fois qu'un échantillon de gelée est ramené au QG des Ghostbusters, on peut choisir une des 10 missions possibles, et observer les effets. Trouver les trois masques les plus "positifs" donnera



La version PC de ce logiciel est également notée réussite sur (presque) tous les plans. Graphiquement c'est réussi, l'animation est excellente, et le jeu ne se résume pas à simplement bragner son "autotracker" sur les fantômes. Alors, quel est le petit point noir qui vient ternir le tableau? Eh bien, il s'agit tout simplement de la difficulté. J'ai eu beau essayer à maintes reprises, jamais je n'ai détruit ou neutralisé qu'un seul fantôme, mais je vais persister! En bref, même s'il n'attire pas la qualité des versions 16 bits, ce logiciel reste très sympathique.

dans quelques temps, les échantillons étant détruits après chaque cas. Un autre jeu d'arcade a également lieu tout il s'agit d'aller rechercher un ou plusieurs Ghostbusters enfermés à l'asile, ce qui arrive dès qu'un jeu d'arcade n'est pas accompli correctement (chasse au fantôme, prélèvement d'échantillon, etc). Une fois les deux conditions remplies, les Ghostbusters embarquent dans la suite de la liberté qui se met en marche, sous l'influence de la gelée écouant le munique. Il faut alors éviter d'écraser les voitures de police et de civils pour arriver le plus rapidement possible au musée où se déroulera l'ultime confrontation finale qui verra la victoire ou la défaite de Vigo, le démon des Carpathes.



Plus proche du premier jeu Ghostbusters d'Activision que des versions Amiga ou ST de Ghostbusters 2, ce jeu propose diverses scènes originales et agréables à jouer, quoique un peu dures! Possédant une réalisation de qualité et une longue durée de vie, c'est un très bon jeu d'arcade sur PC, qui reprend bien l'esprit du film.

Une bonne adaptation!

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 76%

SON: 37%

INTERET: 78%

GHOSTBUSTERS 2



LOGICIEL DISPONIBLE POUR

AMIGA 500-1000-2000

ATARI ST-ST

COMPTATIBLES PC-HERCULES-CGA-EGA-VGA

AMSTRAD CPC 464-664-6128

NEW DEAL PRODUCTIONS

26 rue LENAÏN DE TILLEMONT

93100 MONTREUIL SOUS BOIS

TEL : (1) 48-70-86-94

ARCADÉ / ACTION

SUPER CARS

CREBLIN env.250F 1 joueur
Systeme Amiga



Evidemment, à première vue ce logiciel n'apporte rien de nouveau, il s'agit tout simplement d'une course de voitures à la Super Sprint. Oui mais voilà, c'est autrement bien réalisé et encore plus captivant. Avec une bande son particulièrement réussie et de nombreuses adjonctions (possibilité d'acquiescer des armes ou une voiture plus performante) par rapport à Super Sprint, Super Cars s'avère être un logiciel très sympa auquel on prend plaisir à jouer. N'est pas là l'essentiel?



Depuis Super Sprint, et en attendant Off Road, ce genre de courses de voitures brillait par leur absence, et cela à mon grand désespoir. Heureusement Super Cars vient combler cette lacune avec un certain bris. Les graphismes sont très agréables, les quatre parcours intéressants, et les quatre niveaux de difficulté offrent une durée de jeu assez importante à ce soft. Les obstacles qui, petit à petit, viennent encombrer la route, mais surtout les quelques armes que vous pouvez acheter, ajoutent un peu d'originalité à ce type de jeu. La maniabilité de la voiture rend ce soft très plaisant, surtout à deux joueurs, même si cela devient plus dur.



SUPER CARS

GRAPHISME: 78X

ANIMATION: 79X

SON: 84X

Version ST sous jeu.

INTERET: 78X

L'IVRESSE DE LA VITESSE SANS DANGER!



STUNT CAR RACER

Mettez votre ceinture, agrippez votre volant, allumez vos boosters, fermez les yeux et adieu ce qui pourra. Les plus folles pistes de dragster vous attendent!

R.V.F. HONDA

R.V.F. Honda: Six vitesses, 270km/h, 12000 tours/minutes. Qui n'a jamais rêvé de concourir sur les plus prestigieux circuits de championnat du monde! Avec R.V.F. Honda, le rêve devient réalité!



ARCADE / ACTION

OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN nov.200F 1 ou 2 joueurs
Système Amiga / ST

Operation Thunderbolt est la suite d'Operation Wolf, représentant de ce fait un système de jeu assez similaire. Ceux qui hantent les salles d'arcade n'ont pu manquer de remarquer des gens, qui, accrochés à une manivelle (facilement boursoisément), tiraient frénétiquement sur divers adversaires apparaissant à l'écran. L'adaptation faite par Ocean reprend les graphismes et cinq niveaux propres au jeu d'arcade. Dans celui-ci, vous dirigez un (ou deux) microaéros, qui ont reçu pour mission, d'aller éliminer des otages capturés à bord d'un avion de ligne décollant, par des terroristes kabbabes (habitants d'un pays entre la Tunisie et l'Égypte). Le premier niveau consiste à traverser une ville, en détruisant un maximum d'ennemis (personnes et hélicoptères), et en récupérant des munitions pour votre Mi6 en pour voler les ce-roquettes. Vous avancez dans une rue en 3D, et les ennemis arrivent du fond de l'écran. Ensuite vous devez détruire le centre de communication ennemi, pour éviter tout appui de renforts. Il faut de même détruire un maximum d'adversaires (chars, hommes, aide de mitrailleuses, lance-roquettes, hélicoptères), et vous réapprovisionner en munitions en tirant sur des caisses parachutées. Les ennemis s'effectuent alors suivant un scrolling horizontal, les ennemis



Personnellement, je n'aime pas trop le genre de jeu, mais il faut avouer que cette version Amiga que j'ai tentée, est non seulement aussi belle que le jeu d'arcade, mais par moment elle est même plus jolie. Seul, c'est carrément l'effet, mais à deux vous pouvez espérer aller plus loin, et voir aussi les cinq niveaux. Celui où vous êtes à bord d'une jeep est vraiment magnifique, mais je trouve que, d'un avion à l'autre, malgré le changement des décors et des ennemis, le jeu dans son principe est répétitif. Un logiciel prenant qui profite donc d'une superbe réalisation, et qui permet surtout de bien se débattre.

apparaissent à gauche et à droite de l'écran. La troisième phase consiste à conduire une jeep vers le camp où sont détenus les otages, suivant un système identique au niveau 1, sauf que les adversaires bloquent cette fois de beaucoup plus de matériel (chars, jeep, etc.). La quatrième partie nécessite la destruction du campement ennemi, en évitant de tirer sur les otages suivant un scrolling horizontal. Le dernier partie se passe à l'intérieur de l'avion, où vous devez tirer sur les terroristes surgissant de derrière les sièges, sans blesser les otages, suivant une vue en 3D. Vous pouvez jouer à ce soft au joystick, mais l'utilisation de la souris semble plus judicieuse, au moins pour un des deux joueurs. Très difficile, ce soft devrait certainement combler les passionnés de ce type de jeu et ceux qui avaient adoré Operation Wolf.



Ce arrive bientôt sur ST. Pas de version PC annoncée.

Un logiciel prenant qui profite d'une superbe réalisation...

CRAZY SHOT

LORECE nov.200F 1 joueur
Système ST



L'objectif vous entraîne à Louis Park, au plus grand stand de tir: Crazy Shot. Mais au nom de votre Phaser (pistolet lumineux), vous devez prouver votre habileté aux quatre épreuves que le Joyeux Serein vous propose. La chasse dans la jungle: tirer sur les animaux et les bruits, mais attention, si vous tuez un animal protégé, vous aurez un gros malus. Les balles magiques: dégommez les ballons. Selon les couleurs affichées à côté de l'écran, certains rapportent des bonus et d'autres des pénalités. Les racons: ne touchez pas les chaînes qui rapportent le plus, mais évitez la cible "TH". Tir sur les pipées: ce ne sont pas des dés pipés, mais des pipées truquées! Certains laissent des sorts quand on les touche. À vous de savoir les utiliser à bon escient. Le but de chaque épreuve est d'atteindre un challenge, indiqué à l'avance, sans dépasser le temps imparti, ni les munitions. Alors, vous l'avez lue: votre nom au tableau des fiers gagnants et réparé-



Voilà une adaptation des plus réussies, puisque certains détails et certaines phases de jeu sont mieux faits que dans la version arcade. On retrouve tous les tableaux de l'original, tout les sprites, les sons, bref, toute l'ambiance de cette suite d'Operation Wolf. Thunderbolt sans paraître tout de même un peu trop répétitif, même si le fait de jouer à deux à la fin apporte quelque chose au jeu.



OPERATION THUNDERBOLT

GRAPHISME: 94%

ANIMATION: 91%

SON: 79%

INTERET: 82%



ra avec un lot de consolation. Je n'ai été que moyennement convaincu de l'utilité du Phaser, personnellement je préfère jouer à la souris, où le tir est plus précis. Mais il est certain que le pistolet permet de tirer la difficulté en se mettant plus ou moins loin de l'écran. À part ça, Crazy Shot est un excellent jeu, les épreuves sont variées et les bonus-malus apportent la touche d'originalité nécessaire à ce type de jeu. Les scores qui s'accumulent prouvent également que le jeu a été bien fini.

Des versions Amiga et PC sortiront sous peu.



CRAZY SHOT

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 74%

SON: 71%

INTERET: 63%

FORCE RESTE

A LA LOI..

**LE PLUS RAPIDE, LE PLUS PASSIONNANT
JEU DE SIMULATION DE COURSE EN
3D JAMAIS REALISE!**

Vous et votre équipier prenez
place dans une Porsche Turbo
pour poursuivre de dangereux
criminels utilisant de
différentes voitures de
tourisme et de course.
TURBO!
Vous êtes à l'arrêt.
En l'un des
autres, vous pouvez
tourner. Vous voyez
l'ennemi!

**FAITES FEU
DANS LES RUES
DE LA VILLE**

Sur les chemins les plus dangereux
à travers les tunnels anti-criminelles
— Seulement si vous tenez la route! Les
criminels peuvent tirer, mais ils ne
peuvent pas se cacher.

LES JEU D'ARCADE DE L'ANNÉE MAINTENANT POUR VOTRE MICRO



ATARI ST · AMIGA

ZAC · 8 AV. ALBERT 1^{er} 92010 NANTY-LEZ-REIMS

**ENGAGEZ LE COMBAT
CONTRE LE "MILIEU"**

Vous êtes Eli F. Noyes et vous êtes l'unique au
monde de l'espionnage. L'histoire moderne et l'anti-
terrorisme vous entraînent à la fois dans les rues, les
RAID À LA FRONTIÈRE.

La confrontation à la fois et la...
vous les ennemis et les amis.
vous les ennemis et les amis.
QUEL SUR LES TOITS

vous êtes l'espionnage moderne et
l'anti-terrorisme. Eli F. Noyes dans
le monde moderne et l'anti-terrorisme.
**LES
INCORRUPTIBLES**
VIVEZ LA LÉGENDE AMÉRICAINE

**SPEED IS GO, I AM THE
CHAMPION — OPERATION VOLT**
vous êtes l'espionnage moderne et
l'anti-terrorisme. Eli F. Noyes dans
le monde moderne et l'anti-terrorisme.

**AVEC CE GÉNÉRAL VOTRE COMBAT
POUR UN COMBAT POUR DES JOURNAUX.**
THUNDERBOLT — le jeu de l'espionnage
moderne et l'anti-terrorisme. Eli F. Noyes dans
le monde moderne et l'anti-terrorisme.

UTILISEZ VOS LASERS.
et vous êtes l'espionnage moderne et
l'anti-terrorisme. Eli F. Noyes dans
le monde moderne et l'anti-terrorisme.

TITO



AMSTRAD · COMMODORE



ARCADE / ACTION

CHASE HQ

OGIEM env. 250F | 1 joueur
Système: Amiga / ST

Il ne s'agit pas de cet odieux jeu d'arcade, grâce auquel vous pilotiez une Porsche Turbo 928 dans les rues de Los Angeles à la poursuite d'un autre véhicule. Vous appartenez à la police de cette ville, et vous êtes spécialisé dans la poursuite minutieuse des malfaiteurs. Votre technique pour les arrêter n'est pas un modèle du genre, mais en tout cas elle a fait votre réputation, et elle semble efficace. Chaque niveau se compose de deux parties, durant lesquelles vous traverserez villes, tunnels et plaines. Premièrement, il vous faudra retrouver la voiture d'un criminel, le temps étant bien sûr limité, et vous devrez conduire à fond la caisse en évitant les autres véhicules, tout en choisissant le bon chemin. Une fois que vous aurez rattrapé la voiture des criminels, il faudra la stopper. Il aura en tout temps record. Pour ce faire, en tout moyen, la police suffisamment de fois pour la mettre hors d'état de rouler. Le jeu ne passant bien évidemment au-delà de la vitesse autorisée, il vous faudra faire preuve de sacrées qualités de pilote. Pour vous aider, vous possédez trois "super-turbos", qui pendant quelques secondes vous donnent une accélération digne d'un dragster. En plus, une option "continue" permet de tirer plusieurs parties à la suite, en reprenant à l'endroit où vous avez perdu, ce qui vous permettra peut-être de voir les 5 niveaux. Vous dirigerez bien sûr votre voiture grâce au joystick, le bouton de tir déclenchant les turbos, le tout dans une ambiance sonore digne des meilleures poursuites de voitures.



Les programmeurs de Continental Circus ont véritablement réussi cette conversion de l'excellent jeu d'arcade Toito. L'impression de vitesse est bien sûr mieux présente que dans la version originale, mais il faut avouer que lorsqu'on joue, on n'a plus la tête à regarder ça, tout l'action est présente! La jouabilité étant en plus parfaite, puisque l'on progresse à chaque partie. Chase HQ s'annonce comme l'un des conversions réussies dans le domaine des courses!



Qui aurait pu croire, connaissant le jeu d'arcade, qu'un algorithme aussi puissant, soit capable de rendre l'impression de vitesse et de manœuvrabilité propres à ce jeu. Les graphismes et les couleurs sont un peu moins jolis que sur l'arcade, mais le principal élément, l'intérêt lui est toujours présent. L'énigme et répondant à la perfection, il est difficile de lâcher le volant de cette Porsche pour revenir à des occupations moins ludiques. Arrêter la voiture adverse devient un challenge passionnant, avec en plus des sons vraiment géniaux qui font de ce jeu un des plus meilleurs en ce qui concerne les courses de voitures.

C'est totalement réussi sur Amiga. Sur ST, l'animation pêche un peu. Pas de version PC annoncée.



Cy a est, ou le tient autre pas de voitures! Que d'essais infructueux jusqu'ici, mais ce n'est pas grave, on oublie tout et on admire Chase HQ. La réalisation est excellente, avec de bons graphismes et une bonne animation, mais surtout le jeu est incroyablement prenant. Quel intérêt! Une fois dans la partie, seul l'affichage du Game Over peut vous arrêter. Sans doute l'un des logiciels auquel j'ai pris le plus de plaisir à jouer ces derniers jours. Chase HQ est le jeu ludique par excellence!



...seul l'affichage du Game Over peut vous arrêter.



CHASE HQ

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 85%

SON: 89%

INTERET: 92%



FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN

DYNAMIC env. 200F | 1 joueur
Système: Amiga

FREDDY HARDEST IN SOUTH MANHATTAN

GRAPHISME: 44%

ANIMATION: 39%

SON: 49%

Des versions PC et ST devraient sortir sous peu.

INTERET: 38%



Vous incarnez Freddy, un homme qui a eu le malheur de s'installer dans les quartiers dangereux de Manhattan. Il ne se passe pas une minute sans que des voyous et autres personnages ne vous tombent dessus. Mais heureusement pour vous, vous savez vous défendre, et vous êtes même passé maître dans les arts martiaux. Cela pourra peut-être vous aider à échapper à vos poursuivants, et aussi aux Fenwick et autres véhicules qui peuvent tenter de vous écraser. Au début du jeu, à mon avis il est sans intérêt. Malgré de bons graphismes, ce n'est ni plus ni moins qu'un clone de Dragon Ninja et autre kareid. J'ai bien essayé de jouer et de rejoindre pour y découvrir un quelconque nouvel aspect, mais ce fut sans succès.

ARCADE / ACTION

X OUT

Rainbow Arts env.300F 1 joueur
Système: Amiga

L'explicatif de ce logiciel pourrait se résumer en ces quelques mots: vivre ou mourir, tel est votre seul alibi! Normalement le jeu offre un peu plus d'explications. Pour commencer, vous disposez d'une certaine somme d'argent et il y a plusieurs façons de l'utiliser. Soit vous achetez un seul vaisseau équipé de nombreuses armes, auquel cas la victoire est un peu plus facile, soit vous en achetez plusieurs, sans aucun équipement autre que votre laser, soit vous faites un compromis entre les deux. A vous de peser le pour et le contre. Sinon, il s'agit d'un Shoot'em up classique où il vous sera possible de résoudre des armo, bon... Les amateurs du genre vous adorent, même s'il est vraiment très difficile. Tous à vos joystick!

...le shoot'em up avance encore d'un pas.



Après une superbe présentation, vous vous retrouvez dans un shoot'em up assez original. Le fait de choisir votre vaisseau et vos armes au début du niveau est une très bonne idée. La réalisation est elle aussi excellente, tout du point de vue des graphismes que du point de vue des brailages. Révis la difficulté qui est un peu trop élevée, mais à force d'y jouer, vous commencerez à connaître le premier niveau, ce qui vous permettra de trouver un moyen pour passer chaque vague d'ennemis, et donc de vous propulser au niveau 2. Un jeu de tir précis, qui nécessite de bons réflexes et surtout un super joystick.



Pas de version ST ou PC annoncée.



Lorsque Rainbow Arts sortait l'année dernière Deoria, ce fut un choc pour tous les possesseurs d'Amiga. Ce Noël, ce sera X-Out, un nouveau Shoot'em up encore plus beau et plus réussi que Deoria, mais toujours aussi complexe, bûche! Côté jeu, l'originalité vient du fait que vous construisez vos propres vaisseaux. Ne croyez pas que c'est du gadget, car il faudra parfois équiper votre vaisseau correctement en fonction du niveau suivant. Une bonne idée, une excellente réalisation, et le shoot'em up avance encore d'un pas!



Eh oui, encore un Shoot'em up! Mais attention la réalisation est au rendez-vous. Ce mois-ci, les amateurs du genre seront ravis et auront de quoi se prendre la tête pendant un bon bout de temps. Car dans X Out, il s'agit bien de jeu. Il faut d'abord arbitrer entre plusieurs possibilités pour votre ou vos vaisseaux, ensuite essayer de survivre (ma première partie s'est terminée à la seconde, mais ça m'a permis de trouver le paradis aux différents pilotes tendus par les programmeurs. Allez, je vous aide ou pas à un redouté précis, vous devez sacrifier un vaisseau pour pouvoir passer. Maintenant, à vous de jouer.



X OUT

GRAPHISME: 87X

ANIMATION: 92X

SON: 91X

INTERET: 90X



ARCADE / ACTION

GRAVE YARDAGE

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système PC

Il s'agit ni plus ni moins que d'un football américain, mais avec toutefois quelques variantes. Dans Grave Yardage, tous les coups sont permis (même les plus tordus), et les joueurs sont remplacés par des monstres, tous plus horribles les uns que les autres. Du fait même de ces données, la tactique de jeu est un peu particulière, jugée plutôt, au lieu de jouer le ballon, vous pouvez carrément fracasser le tête d'un de vos adversaires.

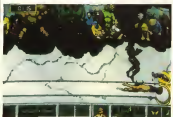
...on peut faire de bons jeux d'arcade sur PC...

le mettant bien course, de faire des crocs-en-jambe... Il est également possible de faire appel à divers gadgets ou accessoires. Par exemple, vous pouvez utiliser un couteau, afin d'envoyer la balle très loin dans le camp adverse, celle-ci étant d'ailleurs une petite balle de pool vivante. Si vous trouvez que le football américain traditionnel manque de vel et d'engagement, faites donc une partie de Grave Yardage.

TONGUE OF THE FATMAN

ACTIVISION env.250F 1 joueur
Système PC

Votre challenge, c'est la domination de la cité. Pour cela vous allez devoir affronter un nombre impressionnant d'adversaires. Avant votre premier combat, vous disposez d'une somme variée vous permettant d'acheter diverses armes toutes très particulières. Lors de chaque victoire, vous récoltez une prime venant s'ajouter à votre magot. Vous aurez alors la possibilité d'acheter à des armes restées jusqu'ici nécessaires à cause de leur prix. Les combats seront rudes, et chaque



S.L.

C'est vraiment le dollar en ce moment chez Activision USA. Voici un jeu de combat se déroulant dans un univers décadent peuplé de mutants étranges. Les adversaires sont bouffes, les armes spéciales encore plus, ce qui donne au jeu un air vraiment étrange mais particulièrement comique, renforcé par des graphismes VGA excellents. Tongue Of The Fatman est une nouvelle fois le preuve que l'on peut faire de bons jeux d'arcade sur PC, quoiqu'en pensent certains!



GRAPHISME: 71%

ANIMATION: 69%

SON: 36%

INTERET: 71%

GRAVE YARDAGE

Pas de version Amiga ou ST prévue.



S.L.

Ceux qui connaissent le jeu de plateau Bloodbowl seront agréablement surpris de retrouver ce jeu basé sur leur divertissement favori. Les autres trouveront bien sûr l'idée bien étrange, mais apprécieront tout de même le jeu qui est favorisé d'humour et particulièrement bien réalisé. Reste que certaines "règles" ne sont pas toujours faciles à comprendre... le football américain n'étant pas, en France, notre tasse de thé.

nouvel adversaire est plus bizarre que le précédent. Après une bonne dizaine de combats, vous vous retrouverez devant l'ennemi ultime, le célèbre Monda. Pour le vaincre, vous devrez faire preuve d'encore plus de réflexes et de patience que d'habitude. Il dispose en effet d'une arme redoutable, son "laser" de reptile arguant de son ventre et attrapant tout au v. Amusez-vous les défis!



TONGUE OF THE FATMAN

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 69%

SON: 32%

INTERET: 75%

Pas de version Amiga ou ST prévue. Fonctionne en CGA, EGA et VGA.

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE ELECTRON est ouvert les 24 et 31/12 de 10h à 18h

2080 STE Complet avec 2 M° Ram 5980 Frs + M. Cool 7400 Frs	1040 STE Complet avec 1 M° Ram 4580 Frs + M. Cool 5990 Frs	ATARI 520STE 512K Ram Lect OF Souris Perillel Cedem ELECTRON 3490 Frs avec Mon. Couleur 4990 Frs	ATARI MEGA ST MONIT SM124 Mono 5990 F	4160 STE Complet avec 4 M° Ram 8490 Frs + M. Cool 10990 Frs
1040 STF + Moniteur Couleur à partir de 4990 F		PROMO DISQUES DURS A590 20M° 4790 MEGAFILE 30 Promo MEGAFILE 44 8590 MEGAFILE 60 6990		
ATARI 1040STF Complet 3490F	PROMQ Lecteur Double Face ST 990F	Amiga 500 M.Cool cable partiel 4990 F		
DISQUETTES KONICA DFDD 50 300F 100 575F 500 2750F		Amiga 500 Starter Kit 5 Logiciels M. Cool 5290 F		
DISQUETTES KONICA DFDD VERTE/ROSE 129F les 10 1000F les 100		SCANNERS Handy Scanner 1990 Scanner A4 4990 Scanner Canon N.C Scanner 600 TPI N.C		
MATERIEL D'OCCASION NOUS CONSULTER	Imprimante Metricielle 80 Col. à partir de 1490 F	AMIGA 500 complet + Light Phaser (pistolet) + 2 jeux (Pow+Capane) 3990 Frs		
42 27 16 00 Vente par correspondance Livraison Express Médiateur local Nouveautés 8815 ELECTRON Crédit Gratuit en 4 Foie		En Stock Tous les logiciels éducatifs AMIGA/ST		
CADEAU ELECTRON 3 jeux, 1 joy, au 50 Disquettes pour l'achat d'un ST 6 jeux, 1 joy, ou 100 Disquettes pour l'achat d'un ST+Monit.		En Stock Tous les livres ATARI ST AMIGA		
Moins de 22/23 2930 DECEMBRE JUSQU'A 22H Dépensez immédiatement de votre ST/Amiga *système des pièces TEL: (1) 42 27 16 00		CREDIT IMMEDIAT CREDIT CETELM VISA Carte Aurore		



ARCADE / ACTION

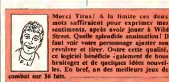
WILD STREETS

TITUS env.200F | 1 joueur
Système: Amiga / PC / ST

Imaginez la ville de New York en 1998. L'arc des plus grandes villes de la seconde moitié du XXe siècle est livrée à l'abandon et aux mains des petits truands et hommes de main. Nous sommes une région de cette métropole à l'échappée à cette décadence, il s'agit du quartier résidentiel des gros bonnets du crime et de la drogue. Ils sont tellement puissants, qu'ils n'hésitent pas à tuer aux yeux et aux oreilles de tout le monde, sans craindre la moindre mesure répressive à leur encontre. Mais un homme ne s'est pas décidé de réagir, il s'agit de John Steven. Ce dirigeant de la C.I.A. a mis au point une tactique infatigable, dans laquelle il lui faut tuer le maximum des bandes organisées. Surtout le veut tuer, les principaux figures du crime se réunissent et mettent au point les diverses modalités de l'enlèvement de John Steven. C'est à ce moment précis que vous entrez en jeu. Armé de bélier, votre but est de ramener John. Pour vous aider, vous avez emporté avec vous votre Magnum 357 et votre fidèle panthère, Black Virgin. Son entraînement à la protection rapprochée vous sera fort utile. Chaque quartier que vous traversez compte des ennemis divers avec, à la fin de chaque niveau, un combat contre le chef de la bande. Une fois John retrouvé, vous devez le ramener à l'hélicoptère sans et sauf. Le voyage du retour est loin d'être plus reposant, en effet John ne peut se battre et a bien des difficultés à suivre le train d'enfer que vous lui imposez. Alors méfiez-vous un peu. Dites-moi, ce scénario ne vous rappelle rien ?



Wild Streets est un programme qui va cartonner sur Amiga. En effet, dans le genre Beat'em'up, c'est le premier produit vraiment réussi, avec des graphismes très soignés et une animation des meilleurs. Lorsque la panthère bouge, on dirait carrément du dessin animé ! En dehors de cette dernière, le jeu n'a rien de très original, et rappelle bien Vigilante ou Renegade, avec une grande différence toutefois : Wild Streets est un bon jeu, agréable à pratiquer et pas trop difficile. Les amateurs du genre vont être comblés.



combat sur 16 bits.

STAR BREAKER

ABC env.200F | 1 joueur
Système: ST



C'est la guerre intergalactique à l'échelle ! C'était à prévoir, les Rumpoups, cruels et démolisseurs, veulent coloniser toutes les planètes. Heureusement Arg est là pour défendre la race des Orphans et mettre fin aux agissements de l'ennemi. Vous dirigez le Star Breaker (avec Arg et son robot à bord) et devez abattre les avions et les vaisseaux adverses. Un radar, au bas de l'écran, vous indique l'arrivée des ennemis avant qu'ils ne soient trop proches. Puis vous rentrez dans la planète pour vous rallier aux irremplaçables et détruire la base, évitant ainsi que les Rumpoups se réinstallent. Après chaque mission, vous repartez vers d'autres planètes, de plus en plus difficiles à nettoyer. Pour la qualité générale du jeu, on ne peut pas dire que le "Screenlab" (voiture spatiale volant horizontalement sur l'écran), couvrant la première partie de Star Breaker, soit un modèle du genre. On est bien loin de la qualité que l'on doit attendre sur



Que dire de l'adaptation de Wild Streets sous qu'elle est fort bien réussie. Bien que je déteste ce genre de jeu, je dois avouer qu'il est vraiment très, très bien, réalisé. Mais le point fort de Wild Streets n'est pas le sujet mais bien l'animation, qui est vraiment d'une fluidité remarquable. C'est simple en regardant la première scène évoluer à l'écran, j'ai tout de suite reconnu la grille féline qui l'entourne, et ce n'est rien comparé aux mouvements du jeu du héros. En bref, Wild Streets sera un must pour ceux qui aiment ce genre de costume gratuit, mais il pourra aussi séduire les autres (la preuve, j'ai marché à fond). Je trouve quand même qu'il est dommage de ne pas pouvoir diriger la panthère noire, elle est trop mignonne.

Peu de différence entre les versions Amiga, ST ou PC.

WILD STREETS

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 92%

SON: 80%

INTERET: 92%



nos micros, et si j'ose faire une comparaison avec Starway, je jette tout de suite Star Breaker à la poubelle ! Je pense notamment aux bruitages, et la lenteur de déplacement du vaisseau se couvrait pas du tout à ce type de jeu. La deuxième partie ne souffre d'aucun défaut particulier côté technique, mais par contre l'intérêt en est limité, car dans chaque suite on rencontre à peu près les mêmes ennemis, et on procède de la même manière pour obtenir ce que l'on cherche. Dans l'ensemble, c'est finalement pas trop mauvais, mais pas non plus réellement passionnant.



STAR BREAKER

GRAPHISME: 66%

ANIMATION: 48%

SON: 24%

INTERET: 57%

Peu de différences entre les versions Amiga, PC et ST.

ARCADE / ACTION

RALLY CROSS

ARCO nov.230F 1 à 4 joueurs
Systèmes Amiga / ST



Voilà un jeu qui en rappelle bien d'autres, à commencer par Turbo GT. La conduite sur terre battue n'est pas évidente, et il vous faudra un certain temps pour vous familiariser avec les dérapages et arriver à les contrôler. Le jeu reste amusant, mais beaucoup plus jouable à deux ou trois, ou encore quatre personnes. Là, il risque d'y avoir des crises de rire et de beaux accidents. Le fait que l'on puisse choisir sa façon de conduire apporte un plus grand agrément à la conduite, et chacun devrait y trouver son bonheur. Cela dit, personnellement, ça ne craque pas pour ce jeu qui a un goût de déjà vu...



Heureusement que je ne cours pas avec ma Honda, car j'en connais un qui aurait fait un délé de figure au volant de sa carrosserie! Les voitures de Rally Cross sont si peu contrôlables, qu'on maîtrise coup de volant sans porter dans les décors. Le temps de vous remettre au pilotage, et "Pati" c'est un concurrent qui vous révèle dans le baccarat. Les voitures sont tellement petites, qu'on se distingue pas l'une de l'autre, et c'est plutôt gênant quand on cherche à se sortir du pétrin! Les décors sont mignons, mais le plaisir de la course n'est pas là.



RALLY CROSS

GRAPHISME: 68X

ANIMATION: 64X

SON: 58X

INTERET: 64X

Peu de différences entre les versions Amiga et ST. Une version PC sortira bientôt.



Rally Cross est, comme son nom l'indique, une course de voitures qui se déroule à la fois sur piste et sur route. Quand vous jouez seul, il vous faut impérativement commencer en première position pour pouvoir passer à une seconde course sur une piste d'essai. Il y a trois méthodes pour conduire le véhicule. La première vous permet d'accélérer avec le bouton de tir, la seconde vous met au volant d'une voiture qui accélère toute seule et le bouton de tir vous permet alors de freiner, et la troisième vous donne accès à un frein à main en supplément des freins traditionnels. Bon courage, car maîtriser les dérapages n'est pas une chose très facile, et votre véhicule risque de sortir de la route et de s'écraser sans sommation.



DON BLUTH'S

Available on Amiga, Atari, and PC.



Disponible dans les FNAC et les magasins de jeux vidéo.

ARCADE / ACTION

SPEEDBOAT ASSASSIN

MASTERTRONIC vers.100F 1 ou 2 joueurs
Systèmes: Amiga / ST



Mastertronic vous invite à participer au dernier Sport de l'été: une course en hélicoptère, où l'on doit éliminer obstacles et concurrents! Un hélicoptère vous largue à l'entrée d'un chenal délimité par des brades garnies de pointes (ou des mines garnies de dynamite). Si vous franchissez ce passage difficile en moins de 20 secondes, vous serez droit à un bonus. Puis, la course commence, votre hélicoptère vous envole quelques montées avec lesquelles vous pourrez supprimer les autres bateaux, en évitant de rater dans les obstacles et de recevoir les projectiles adverses. Voilà pour l'intérêt! Au niveau du test, je ne rapporterai ni nombre à décrire, ni nous avions testé cet *Shore Warrior*, en jeu du même genre, et pour qui nous ne nous étions pas montrés particulièrement tendres. J'avais aujourd'hui avoir quelques remarques en disant: Speedboat Assassin qui n'est pas une réussite, bien s'en faut! Speedboat Assassin n'est pas passionnant, ni original, ni beau (les décors sont colorés, mais assez grossiers). La première phase bonus est quasiment impossible à réussir, on a déjà bien du mal à franchir le chenal au ralenti, alors à grande vitesse? Je ne comprends pas l'intérêt d'éditer des jeux aussi vite!

KELLY X

MASTERTRONIC vers.100F 1 joueur
Systèmes: Amiga



Le cosmos n'a plus de secret pour vous, vous êtes prêt pour une nouvelle mission parmi les étoiles. A bord de votre vaisseau spatial, vous partez à la recherche de l'ennemi. Rien ne trouble votre voyage, jusqu'à ce que votre radar se mette à clignoter furieusement, signalant l'approche de monstres ovnis. Ils arrivent à toute allure sur vous, alors attendez-vous qu'ils vous rattrapent ou qu'ils vous heurtent de plein fouet, dégommez les dès qu'ils passent devant votre nez! Votre vaisseau est muni d'un bouclier, mais celui-ci n'a qu'une protection limitée. Kelly X n'apparaît pas de sang aux nombreux autres du genre déjà existants. Les graphismes se limitent à des formes géométriques, et c'est assez frustrant de tirer avec une mise à jour. Rien de comparable avec un *Star Wars*.

SPORT

FAST LANE

ARTRONIC PRODUCTION 1 joueur vers.250F
Systèmes: Amiga



Fast Lane n'est pas la première course de voitures, et n'est pas non plus la première simulation que vous voyez sur vos ordinateurs, ce n'est ni la plus belle, ni la plus réaliste, mais elle est simple à utiliser, et pas trop mal réalisée. Le graphique, sans être superbe, est dépourvu mais efficace, et ce jeu se laisse jouer. Quelques reproches toutefois, toutes les voitures que vous doublez ou qui vous dépassent se ressemblent et le bruitage aurait pu être un peu plus réaliste.

SPEEDBOAT ASSASSIN

GRAPHISME: 48X

ANIMATION: 44X

SON: 22X

Pas de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 19%

n'a qu'une protection limitée. Kelly X n'apparaît pas de sang aux nombreux autres du genre déjà existants. Les graphismes se limitent à des formes géométriques, et c'est assez frustrant de tirer avec une mise à jour. Rien de comparable avec un *Star Wars*.



KELLY X

GRAPHISME: 48X

ANIMATION: 53X

SON: 41X

Pas de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 34%

Pas qu'une course de voitures, ce jeu est presque une simulation, et vous pouvez choisir de modifier les caractéristiques de votre véhicule, telles que les pneumatiques, la boîte de vitesses ou d'autres organes mécaniques et ainsi l'adapter à votre confort. Pour entrer en compétition, vous devrez au préalable vous qualifier, et ainsi choisir une place plus ou moins bonne sur la grille de départ. Vous pouvez aussi choisir le circuit sur lequel vous préférez courir.



FAST LANE

GRAPHISME: 40X

ANIMATION: 45X

SON: 30X

Pas de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

INTERET: 45%

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"



Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2^e guerre mondiale.

UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.



DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC & COMBAT. PRIX DISCONSEILLE, DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

3616 LORI des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner.

EDITEUR: LORICIEL 2501 RUE DE LA TRINITE 92110 CLICHY-EN-YVRES

LORICIEL

KICK OFF PROLONGATION

AMICO em ISO 1 ou 2 joueurs
Systèmes Amiga / ST

Kick Off Extra Time est à Kick Off ce que The Promised Land est à Populous, une extension proposant de nouvelles options et renouvelant l'intérêt d'un jeu "assez ancien". Alors attention, car seuls les possesseurs d'un original de Kick Off pourront utiliser ce logiciel. Cette simulation de football avait reçu un énorme succès lors de sa sortie, et cela malgré quelques bugs mineurs alors présents. Cette fois, les principaux problèmes ont été réglés. Vous ne voyez plus votre gardien de but face un plongeon de 20 m ou pinger à droite pour ramper un tir à gauche (cela arrivait rarement mais c'était



assez pénible). Autres changements, la durée du match (2x5, 2x10 ou 2x15 minutes), ou la force du vent (nulle, faible, forte ou violente) ou encore le type de terrain. Vous avez en effet le choix entre un terrain normal, mouillé (le ballon fane sur le gazon), dur (vitesse du ballon et des joueurs accrues, rebonds importants), détrempé (rebonds faibles, vitesse du ballon et des joueurs amoindrie) ou encore un terrain en gazon synthétique. Une autre différence vient des statistiques de jeu, car en plus des classiques S-3-2 ou 4-2-4 vous retrouverez des tactiques plus ou moins offensives (tactique Blitz, Falcon, ...). Vous pouvez en plus diriger les dégagements de votre gardien, mais le changement le



Rien n'a changé depuis Kick Off, la version Amiga est toujours meilleure.



Pour moi Kick off était un des très meilleurs softs de cette année et en attendant Kick Off 2 j'espère beaucoup de cette extension. Depuis quel que temps, il ne m'arrivait plus qu'occasionnellement de jouer à cette superbe simulation de football, mais Kick Off Prolongation donne un sérieux coup de boost à un soft maintenant "âge". Les nouvelles options sont merveilleuses et la suppression des quelques bugs qui parvenaient Kick off donne à ce logiciel une ampleur et un intérêt dix fois plus grand. Une expérience intéressante pour ceux qui croyaient s'être lassés de Kick Off (n'il y en a) et indispensable pour les autres.

plus intéressant vient sans aucun doute du contrôle de la balle. Vous pouvez sélectionner les options "puissance de tir" ou "hauteur", auquel cas en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton vous pouvez contrôler la force de vos tirs et tenter des lobes ou des tirs à ras de terre. Il y a en plus de nouveaux arbitres (un peu plus stricts) et de nouveaux attributs ajoutés aux joueurs pour leur donner plus de personnalité et les différencier les uns des autres. Certains seront plus agressifs, d'autres plus rapides. Comme vous le voyez, tout ce qui pouvait manquer à Kick Off a été prévu dans ce logiciel. Désormais, vous pouvez jouer au football en restant chez vous et si vous vous débrouillez bien, les matchs que vous viendrez regarder au stade prouveront que les meilleurs fans de coupe du monde. Une véritable simulation sportive.

KICK OFF PROLONGATION

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 80%

SON: 75%

INTERET: 90%

GEN



Génial! Génial! Superbe! Kick Off Extra Time vient à point pour relancer l'intérêt de ce qui était déjà le meilleur jeu de football disponible. Alors que depuis quelques temps, les matchs entre les besteurs n'avaient plus d'intérêt, chacun connaissant bien les tactiques de l'autre, tout s'est écroulé avec l'arrivée de ce supplément. Entre le vent, les tirs variables, la nature du terrain et les nouvelles tactiques, chaque match est encore plus différent qu'auparavant. À posséder absolument quand on a déjà Kick Off... et si vous n'avez pas encore Kick Off, c'est que vous n'êtes pas très intelligent (ou pas assez informé), car c'est véritablement le meilleur jeu de sport du moment.

HIGHWAY PATROL II

La poursuite infernale

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROIDS



36.15
MICROIDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

Le futur conduisait un RM TURBO-12 à l'ombro ouvert, il me restait peu de temps pour l'inspecter, j'aurais manqué à pompe, la poursuite était très serrée...
HIGHWAY PATROL II, la puissance du vrai simulateur 3D où tout est possible : demi-tours, dérapages, MMs-à-quatre, marche arrière.
Quitez les routes et foncez à travers le désert, votre carte sera indispensable, votre sang-froid aussi.



Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 56 (1) 46.81.80.00

INDY 500

ELECTRONIC ARTS env.300F 1 joueur
Système PC

Vous n'aimez pas la F1, vous détestez les rallyes, essayez donc le Ciel. Cette discipline nous vient des Etats-Unis, et elle regroupe d'anciens voitures de sport prototypes ou de F1. C'est d'ailleurs dans ce championnat que les plus grands champions de vitesse firent souvent leur carrière. La Indy 500 est donc l'histoire. Indy 500, du nom du célèbre circuit, vous permet d'y participer et d'y fournir vos armes. Avant de vous lancer dans la course pour essayer de vous qualifier, vous avez la possibilité de perfectionner tout simplement sur votre voiture. Il est possible de jouer avec plus ou moins de carburant, afin d'alléger le véhicule, de choisir ses pneus avec des gommes plus ou moins tendres mais aussi avec des tailles différentes. La piste était une ellipse, mieux vaut dire chaussée plus grosse d'un côté que de l'autre. Mais vous pouvez influer sur de nombreux autres points comme l'inclinaison de chaque roue ou du chassis, ou encore la fermeté des suspensions. Si vous n'êtes pas satisfait de votre voiture, il faut à vous de changer d'équipe. Vous avez le choix entre une March Cosworth, une Lola Buzick et une Penske Chevrolet. Une fois en course, chaque concurrent s'achève être un obstacle et les crashs sont nombreux. Il est possible de revoir l'accident, ou plus exactement les vingt dernières secondes de course, sous six angles différents. Le



Fonctionne en CGA, EGA et VGA. Pas de version Amiga avant six mois. Pas de version ST annoncée.

premier vous placez dans la voiture, le deuxième derrière votre véhicule, le troisième au niveau de la piste, le quatrième est le mode TV, le cinquième dans un hélicoptère, et enfin le dernier suit la première voiture impliquée dans l'accident. Une fois qualifié, quatre courses de longueurs différentes vont vous proposer. Les deux premières ne prennent pas en compte les éventuels dommages de votre véhicule, alors que dans les deux dernières, vous ne pouvez vous permettre la moindre faute. Pratiquement dès la première touche, vous exposez un peu, et dès lors la course devient plus qualifiée. Maintenant, tous à vos gains!



Nous! On a écrit tout et un peu! Electronic Arts veut de frapper un grand coup! Avec Indy 500, le PC peut dorénavant se targuer de bénéficier d'avoir le meilleur logiciel de simulation de courses de voitures, le jeu d'action le plus complet, et peut-être le meilleur en 3D formes pleines! Rien que ça! En plus, le nombre de options est impressionnant et elles vous plongent dans une véritable course! Indy 500, c'est l'élite totale! Si vous aimez ce genre de jeu, vous pouvez acheter les yeux fermés et les mains liées, aucune chance d'être déçu! Qui a dit que le PC était juste bon pour les simulations? Sûrement pas moi!



Il fallait voir l'ensemble de Prestigeage autour du PC, en train de voir et surtout d'admirer Indy 500. Autant dire que le jeu est vraiment génial pour que des fans de la ST ou de l'Amiga tombent en larmes devant le PC. Il faut dire qu'Indy 500 est la course automobile la plus réussie, tous miroirs confondus. L'impression de vitesse est belle et bien présente, la 3D est magnifique, le jeu est prenant et surtout très, très, réaliste. On s'y croirait vraiment, et ce ne sont pas les impressionnants ralentis qui vont me faire méfiance.

KENNY DALGLISH SOCCER MATCH

IMPRESSION env.250F 1 à 4 joueurs
Système Amiga / ST



Est-il vraiment nécessaire de vous dire ce qu'est le football (soccer en anglais)? C'est un sport dans lequel une équipe de dix joueurs essaie de frapper dans une balle à l'aide des pieds, afin que celle-ci termine sa course dans une cage, qui est gardée par un pauvre gars, qui est enfermé dans un rectangle un quelque chose dans le genre. Ce personnage dont on parle est appelé gardien de but et est le capitaine joueur. Ce jeu vous met à la place de toute l'équipe de footballeurs et vous permet de disputer des matchs pour

INDY 500
GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 95%
SON: 68%
INTERET: 100%

vous conseiller de l'absence de la France au prochain Mondial. En ce qui concerne la qualité du logiciel, c'est carrément nul! Vraiment là, je n'aime pas du tout. Les bruitages sont très mal faits, le jeu est raccourci, et plus grave, il n'y a aucun réalisme dans ce jeu. Les personnages sont pris de tressaillissement de temps à autre, et le goal fait n'importe quoi. Vraiment, je suis très déçu par ce foot. Quand je pense que j'ai commencé à m'intéresser au foot à la télé grâce à Kick Off, Soccer Match va m'en dégoûter une nouvelle fois.

KENNY DALGLISH SOCCER MATCH

GRAPHISME: 40%
ANIMATION: 35%
SON: 20%
INTERET: 20%

Pas de différences entre les versions Amiga et ST. Pas de version PC annoncée.

CONQUEROR

RAINBOW ARTS env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST / PC

Simone de Infimes graphiques que dans Virus, les programmeurs ont cette fois créé une simulation de ténors en 3D formes pleines. Rien à voir avec M4 Stripes, puisque les tentes et le terrain occupent une grande partie du petit écran. Ici, on se déplace à 3D vers 3 niveaux différents: arcade, semi-arcade ou stratégique. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux contre l'ordinateur, et diriger en même temps jusqu'à six unités différentes. Vous pouvez aussi jouer en réseau, respectant exactement les consignes techniques et le look (dans une moindre mesure) de leurs "ancêtres" (des données vous de la Seconde Guerre mondiale). Si vous jouez en réseau, vous pouvez même jouer à deux sur une seule machine, ce qui est un point en sa faveur. Le but est simplement de détruire l'ennemi, et il vous récompense, vous réjouit avec un niveau de difficulté supérieur. En stratégie par contre, vous dirigez les unités à l'écran, et vous devez vous occuper de la logistique, l'infanterie et plus d'un type (belle sape des avions de



Les graphismes et l'animisme semblent peu dépassés, comparés aux M4 Sbernaux ou M1 lank Platonos. Mais le jeu reste néanmoins assez agréable à regarder. Je me suis rapidement lassé du mode arcade, mais la partie stratégique est beaucoup plus prenante. Il est dommage que le jeu ne soit pas disponible sur console pour les puristes, cela vient sans doute de la trop petite taille des toiles et du berrain. Un seul critère qui n'apporte malheureusement rien de neuf au genre.



Jouer seul à Conqu Coast est de l'impossible, car il faut diriger le tank et sa tourelle au même temps, ce qui est risqué d'évident. Heureusement, les auteurs ont prévu le coup, et vous pouvez choisir d'avoir un pilote ou un tireur automatique. Quel qu'il en soit, le jeu reste complexe, que ce soit en situation arcade ou en stratégie.

Opinion est de manière la plus intéressante. La réalisation reprend en tous points Virus, mais les jeux de ce genre sont encore assez rares, ce qui fait de Conqu Coast un bon jeu.

reconnaissance (par exemple). En mode semi-arcade, il s'agit bien sûr d'un compromis entre les deux modes précédents. Si vous jouez à deux, en des joutes dignes du tarki et l'autre la bouzelle, en utilisant au choix le clavier, la souris ou les joysticks. A tout moment vous avez accès à une carte du champ de bataille, avec les trépas alliés ou ennemis, les balistiques, les bous, etc., qui vous permettra de trouver vos objectifs ou d'éloigner une machine de combat. Une simulation de tanks, utilisant un système de jeu qui avait fait un malheur lors de sa sortie sur micro de Virus, une affaire à suivre.



CONQUER OR

GRAPHESME: 743

ANIMATION: 77%

SON. 687

REALISME: 65%

INTERET: 79%

Peu de différence entre les versions ST et PC. La version Amiga arrive dans peu de temps.



Rock Dangerous

Rik Dangereux, un des
Héros du Tournoi de la
bras au défi. Il y a eu
plus grands défis que
sourire. Rik Dangereux
jeu de plateau. Le plus
nat et le plus orien
l'année. Et l'ap
dans tous les thèmes
respecte

Quartz
vous a lez espoir
re tées u tume
jouer à Qua le me
des shoor ma
bénéfice
multi r et nul
bonnaire V
rester en vie et de
ennemis

Mr. Helms

Mr. Heli est l'adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom. Sauvez votre planète des projets de l'âme Muddy qui menace de la détruire. Prenez votre hélicoptère de combat et à l'attaque!



P47

Bienvenue à bord de votre moteur, le P47 Thunderbolt, l'aigle de chasse le plus performant de la seconde guerre mondiale et nettoyez toutes les régions que vous survolerez de vos ennemis.



F29 RETALIATOR

OCEAN env. 250F | 1 joueur
Système Amiga

Q n'est-ce donc que le F29 Retaliator, ne diriez-vous ? Eh bien, sachez que c'est un appareil qui n'existe pas encore, mais qui pourrait voir le jour d'ici peu. Les programmeurs se sont basés sur les techniques de dessin et sur les projets des futurs avions de combat occidentaux. Au niveau des écrans, vous avez le choix entre quatre régions: l'Arizona, le Middle East, l'océan Pacifique et l'Europe. Bien sûr, dans chacune de ces parties, les missions proposées sont différentes et en fait, elles sont au nombre d'une centaine. Certaines d'entre elles sont très courtes et ne vous demandent pas d'efforts particuliers. Par exemple, on peut vous demander de détruire un complexe industriel, les observateurs jugent alors votre précision et votre rapidité d'exécution. Concernant les autres, toutes les configurations sont représentées avec les manœuvres air-air (AIM, AIAAM...), les missiles de croisière (ASALM, Maverick...), les bombes, le canon... Le nombre d'opérations disponibles est réellement impressionnant. Vous disposez de plusieurs vues de caméra de votre avion, de devant, de l'arrière, de côté... Vous pouvez même effectuer un zoom avec n'importe laquelle des positions choisies. Pour une meilleure synchronisation des ordres du pilote et de la machine, ainsi que pour activer le temps de réponse, vous êtes équipé de la toute dernière génération de cockpit: le système EOCP. Ce dernier vous assure le visuel à la hauteur, et vous indique en permanence toutes les données concernant l'appareil et votre destination, ainsi que votre trajectoire (avant le choc) et encore les commandes vocales, peut-être et le prochain). Il vous faudra surveiller certains voyants, comme celui du réservoir de carburant, de manière que l'alarme (qui est venue), de l'altitude, du radar, des communications et des dommages. Dès que vous êtes en contact avec un autre appareil, vous avez la possibilité d'obtenir des informations le concernant en consultant le menu des messages. De même, en combat, vous pouvez savoir si un missile est à vos trousses, dans ce cas vous pouvez devenir totalement indétectables au radar. Il suffit de réduire votre vitesse et les dimensions de votre appareil. D'ailleurs vous pouvez effacer à la carte instantanément d'autres possibilités, mais je vous laisse le soin de les découvrir par vous-même. Paré au décollage ?



Ne vous avais-je pas dit qu'un jour le PC perdrait un superlatif dans le domaine des simulations de vol ? C'est maintenant chose faite avec l'arrivée de F29 Retaliator. J'irais même jusqu'à dire que ce soft, si allégre de la réalisation, se situe en cran au devant de tout ce qui s'est fait jusqu'ici. La 3D est incroyablement complète et extraordinairement maîtrisée. La maniabilité de l'avion est tout simplement stupéfiante. A noter une chose importante, F29 est plus orienté vers l'arcade que vers la simulation. Certains risquent d'être un peu déçus. En tout cas pour moi, il est sûr que ce logiciel sera le prochain hit dans sa catégorie. A posséder d'urgence !



La version ST arrive d'ici peu, plus rapide mais avec de moindres bruits.



Imaginez un simulateur de vol, si rapide qu'il se devient presque un jeu d'arcade, avec en plus toutes les options qui avaient permis à Falcon de devenir si célèbre. Le nombre de scénarios est particulièrement impressionnant, même si certains d'entre eux sont facilement réalisables. Le moment où le joystick est d'un tel retour, non mais un véritable choc à balai. La rapidité des réactions de votre appareil est, elle aussi, incroyable, rendant ce simulateur passionnant. Un logiciel splendide, qui du point de vue technique possède une petite avance sur ses rivaux.



Ce soft-ci vous propose un jeu avec les simulations. Lorsque je ne cours pas sur le circuit d'Indyapolis avec le génial Indy 500 d'Electronic Arts, au volant dans les airs à une vitesse phénoménale dans un avion ultra-performant qui s'écrit peu encre. Publiez Falcon, modules intercepteur, l'œuvre est à F29 Retaliator, le premier simulateur de chez Ocean, et on l'espère, pas le dernier. Parfait !



F29 RETALIATOR

GRAPHISME: 94X
ANIMATION: 98X
SON: 94X
REALISME: 84X



INTERET: 100X



SIMULATION

E.S.S

TOMAHAWK dev. JOOF 1 joueur
Système: PC / ST

Vous êtes à la tête de l'E.C.S (International Space Corporation), et votre but est, dans un premier temps, de mettre des satellites sur orbite, de construire une station orbitale, et ensuite de pallier aux éventuelles détresses du parc installé, tout en engageant un maximum d'argent. Pour chaque mission réussie et pour chaque bon atterrissage, vous touchez une certaine somme. Une fois en place, les satellites vous apportent une récompense. Vous pouvez également récupérer de l'argent en réalisant certaines expériences à l'intérieur de la station. A vous de l'obtenir le plus vite possible. Après avoir choisi le type de satellite, suivant son poids, et à quel bien le dire, des considérations financières, vous vous rendez aux commandes de la navette, et devez manœuvrer de façon à atteindre l'orbite recherchée (entre 200 et 500 km pour la station spatiale, entre 600 et 800 km pour les satellites d'observation, et 36 000 km, orbite géostationnaire, pour les satellites de communication). Vous pouvez aussi embarquer différents modules servant à l'élaboration de la station orbitale. Durant la période sur laquelle se déroule le jeu (de janvier 2010 à décembre 2013), vous pourrez accomplir de nombreuses missions, et souvent elles seront d'un ordre technique. En effet, dès qu'un satellite tombe en panne, vous devez d'abord payer, et il vous faut donc aller le réparer au plus vite. A vous d'embarquer les personnes qualifiées qui pourront sortir dans l'espace (à l'aide d'un scaphandre) et trouver la panne! Si vous vous trompez, il ne pourra être réparé à neuf, et vous serez donc l'obligé de le détruire, réduisant au passage vos fonds amassés. Comme vous pouvez le constater, il vous faudra appeler le plus grand nom à chacune de vos actions.

La version ST est meilleure au niveau des sons et des graphismes. La version Amiga l'emporte.



Une bonne simulation faite par des français, voilà une chose assez rare pour qu'elle se lise. E.S.S., est le spatial disponible sur 16-bits. Et plus, il y a une partie gestion puisque vous êtes à la tête de l'entreprise mettant les satellites en orbite, ce qui ajoute à l'intérêt déjà important du jeu. Bref, sans attendre des sommets au niveau de la réalisation, E.S.S. est un soft soigné, bénéficiant de recherches poussées au niveau du réalisme, et intéressant par ses options nombreuses. Une bonne surprise de Tomahawk!



De prime abord, on pourrait croire qu'E.S.S. est un logiciel de simulation de navette spatiale, mais en fait c'est plus que cela, puisque le programme inclut beaucoup de problèmes économiques. C'est, d'ailleurs, ce dernier aspect qui tient une place prédominante dans le jeu. Mais n'ayez crainte, l'action n'en est pas pour autant absente. Au niveau de la réalisation, c'est très intéressant, avec une bonne utilisation des graphismes en 3D formes pleines et un bon environnement sonore (avec l'intersound). En bref, un soft de qualité!



E.S.S

GRAPHISME: 79%

ANIMATION: 81%

SON: 76%

REALISME: 88%

INTERET: 77%

PARIS DAKAR

Le JEU OFFICIEL
du RALLYE

Thierry Sabine organisation

Des le 31 Janvier
ENTRAÎNEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90
ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN

GAGNEZ UNE
PEUGEOT 205
GRAND CONCOURS EUROPEEN

Tomahawk

Une chance exceptionnelle vous sera offerte par le jeu Paris-Dakar 90. Vous avez la possibilité de gagner une Peugeot 205. Pour cela, il vous suffit de jouer au jeu Paris-Dakar 90 et de noter votre meilleur score. Avant le 31 mars prochain, vous devez envoyer votre score à l'adresse suivante: **PARIS-DAKAR 90, P.O. BOX 100, 91100 BOULOGNE-BILLANCOURT, FRANCE.** Les gagnants seront tirés au sort. Les règles complètes du concours sont disponibles dans le jeu Paris-Dakar 90.

WOLFPACK

ARCADESOFT rev.300F 1 à 2 joueurs
Système: PC

L'action se déroule en plein automne 1942, alors que l'Amérique vient juste d'entrer en guerre. Wolpack vous donne la possibilité de prendre les commandes d'un sous-marin allemand ou de prendre le commandement d'un convoi allié. Dans le premier cas, vous devez détruire le maximum de bateaux, et dans le second, il faut préserver votre flotte de tout dommage. Selon l'option choisie, il existe divers programmes privilégiant une tactique de navigation par rapport à une autre. Par exemple, pour le destroyer vous pouvez choisir de rester à proximité du convoi, même si vous établissez le contact avec l'ennemi, ou de le suivre tant que vous gardez le contact. Mais cela dépend aussi du type du commandant préalablement sélectionné. Cela va de l'ingénieur assez positif au caractère totalement fataliste. Au niveau du sous-marin, le nombre de programmes est bien plus important: vous pouvez suivre votre proie et rester "invisible", ou attaquer le convoi, ou encore plonger à pic pour échapper aux destroyers. En ce qui concerne les dommages, le décompte se fait de la manière suivante: si c'est le sous-marin qui est touché pas de problème, en revanche pour le convoi, il en est autrement. Chaque des vaisseaux possède un chiffre de dégâts propre, même si l'ordinateur fait une moyenne en tenant compte du nombre de bateaux. Sachez qu'il est possible de jouer à deux, le premier assumant le rôle du commandant du sous-marin, et l'autre assurant le commandement du convoi. Si jamais vous ne trouvez pas votre bonheur parmi les missions proposées, vous avez toujours la possibilité de créer les vôtres avec l'éditeur de missions.



...la dimension du jeu est immense.
Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.



La capture de l'ennemi est l'objectif principal du jeu.

SPACE HARRIER™

BIENTOT DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS

UBI SOFT

1, rue Félix Eboué
94100 CRETEIL
Tél. 01 47 33 11 41 (14 lignes)

P. B. SEGA ENTERPRISES LTD.

Takekuma has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan.

"SPACE HARRIER" and "SEGA" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

© 1991 GRAMSLAM ENTERTAINMENTS LTD.

50 Leslie Park Road, Chesham, Surrey, Ch5 2TP

Or call 01 473 33 11 41 (14 lines)

SEGA®

GRAMSLAM

SEGA®



Les simulations sous-marines se faisaient rares ces dernières années, mais Wolf Pack vient se rappeler à notre bon souvenir de la plus éclectique des existences. Graphiquement, c'est superbe et la dimension du jeu est immense. Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin surtout avec la présence d'un éditeur de missions. Encore un bon soft (tout à fait dans la lignée de Red Storm Rising) dans la catégorie des simulations à mettre au crédit de PC. C'est justement ce qui manque encore au ST et à l'Amiga, surtout dans le secteur maritime. Avis aux programmeurs!

Pas de version Amiga ou ST prévue.



WOLF PACK

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 65%

SON: 47%

REALISME: 90%

INTERET: 90%



Complexe. Il n'y a aucun doute, ce jeu est particulièrement complexe. C'est bien le premier simulateur de sous-marin où je mets aussi longtemps à comprendre comment plonger! Une fois l'apprentissage du soft passé (et qui n'a rien d'évident!), on se retrouve en face d'un simulateur intéressant et surtout très beau, profitant tout à fait des possibilités des PC VGA. Wolf Pack est donc à conseiller à tous les fans de simulations polittillennes, et qui veulent bien passer des heures à étudier la documentation.

SPACE ROGUE

ORIGINE env. 300F 1 joueur
Système: PC



SPACE ROGUE

GRAPHISME: 60%

ANIMATION: 68%

SON: 23%

REALISME: 64%

INTERET: 70%

Les versions Amiga et ST arriveront début 90.



Space Rogue n'est pas seulement un simulateur de combat spatial, c'est pratiquement un véritable jeu de rôle. Votre but premier est de gagner un maximum d'argent. Pour cela, vous pouvez jouer de plusieurs façons différentes. Vous avez le choix d'incarner un mercenaire de l'espace, c'est le moyen le plus simple de rapidement accumuler une petite somme et de démissionner dans le jeu. Les matériaux ou structures pas et leurs prix, si on cherche bien, sont tout à fait raisonnables. Si cela ne vous attire pas, choisissez le rôle de pirates, c'est le plus bavard, mais c'est celui qui vous offrira le plus de problèmes. Votre tête se tordra pas à être mise à prix. Mieux vaut pondérer ou vaincre rapidement et masquée. Enfin, vous pouvez de l'autre côté de la barrière et inciter un chasseur de prime. Dans ce cas rechercher les pirates et les androïdes est votre seule raison de vivre. La réalisation est assez moyenne, avec certaines phases mieux réussies que d'autres. La partie 3D est excellente, mais le reste laisse à désirer. Cependant, le jeu est intéressant et vous tiendra de nombreuses heures en haleine.

REFLEXION

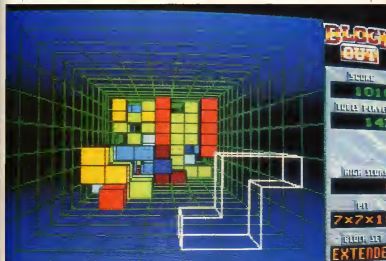
BLOCK OUT

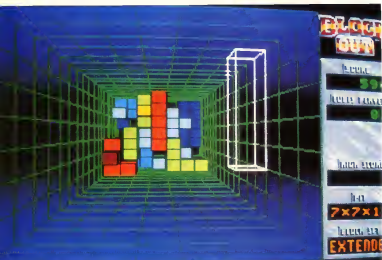
CALIFORNIA DREAMS env. 250F 1 joueur
Système: Amiga



Voici typiquement le genre de jeu que j'affectionne. Ayant épuisé toutes les ressources de Tetris, je me suis jeté sur Block Out et là instant vous dire que je suis tombé sur un os. En 3D, ce n'est plus la même histoire et quelques essais se sont avérés nécessaires pour me familiariser avec le jeu. Mais justement, c'est dans ces moments précis que c'est le plus intéressant. Pour tout vous avouer, j'ai mis presque deux jours avant de pouvoir faire un score honorable et maintenant tout va pour le mieux. Mais je suis certain que l'ère de Tetris n'est pas encore épuisée, et qu'il est possible de faire mieux tout en gardant le côté magique du jeu. Avis aux amateurs!

Ce jeu est vraiment une réussite... à côté, Tetris, c'est du joujou pour bébé.





Aucune version ST ou PC annoncée.



J'avais adoré Tetris, et j'avais même passé plusieurs longues soirées à essayer d'améliorer mon score, et quand j'ai découvert Block Out, ce fut la même chose. C'est super, et si durant les premières minutes on s'apprécie pas toujours très bien la position des formes, après ça va tout seul, et l'on appelle machinalement sur les touches du clavier pour faire tourner et se déplacer ces formes, affo de les emboîter les unes dans les autres. Ce jeu est vraiment une réussite, et je crois que toute la rédaction sera de mon avis, ou alors ils n'y connaissent rien. Mais j'ai confiance en leur goût.



Je me doutais bien que le retentissant succès de Tetris ne resterait pas inexploité... Mais je ne dis pas ça pour me plaindre, bien au contraire! Avant fait le tour de Tetris, j'attendais un jeu du même acabit, et je l'ai trouvé avec Block Out. L'auteur a complété les formes en faisant intervenir la 3D. Ce n'a pas dû être évident à programmer! Très sûr, le graphisme n'est pas très ultraréal, mais ce jeu est génial, et à côté, Tetris c'est du joujou pour bébé. Mais il démontre peut-être les atrophies. Alors je ne le conseillerai qu'à ceux qui se sont déjà fait les dents sur Tetris.



BLOCK OUT

GRAPHISME: 71X

SON: 64X

NIVEAU: pour tous

INTERET: 93%



REFLEXION

THE TELLER

UN SOFT env. 250F 1 à 2 joueurs
Système: ST

Le sujet de The Teller est très simple. Il s'agit d'un combat entre magiciens. Le jeu prendra toute sa valeur si vous y jouez avec un copain. Au début, chaque joueur possède une certaine somme d'argent qui servira aux paris. Une fois l'argent misé dans chaque camp, le duel peut commencer. La partie est introduite par un petit groupe folklorique qui interprète en arabe connu (mais malheureusement hors de notre système sonore). Chaque joueur occupe un côté de l'écran et ne peut pas aller chez son voisin (du moins pour l'instant). Pendant quelques secondes (de plus en plus courtes ou l'ai et à mesure des niveaux) une figure apparaît à l'écran. Elle est de formes diverses et de différents contours. Votre but sera de la reconnaître le plus rapidement possible, afin de gagner l'argent mis en jeu. Pour cela, il faudra que votre magicien récolte les morceaux qui tombent du ciel et les place à la bonne place (jusqu'à la machine). De temps en temps certains gadgets apparaîtront, comme un joker qui remplacera une de vos pièces, ou un duplicateur de pièces, ou encore un autre joker qui vous permettra de circuler dans le camp de votre adversaire afin de lui piquer d'autres morceaux, et ce n'est pas tout...

Ce jeu soumet votre matière grise à rude épreuve.



Si je croyais encore au Père Noël, je pense que The Teller viendrait en tête de nos commandes de jeux, car il allie les jeux d'arcade aux jeux de réflexion à la perfection. C'est le premier de ce genre qui fasse appel à votre mémoire, et c'est ce qui le rend si amusant. Les premiers tableaux sont simples, puis de plus en plus complexes, puis de plus en plus difficiles, puis de plus en plus difficiles. Tout respire la bonne humeur dans The Teller, même l'écriture des boutons avec l'apparition d'un groupe de magiciens avec folklorique. Et tout ça sous l'égide de la sublime présentation. Je ne dirais qu'un mot: Merci UBI! (sorry, deux mots).



Pas de verdon Amiga ou PC annoncée.



Dès le moment où j'ai aperçu la présentation de ce soft, j'ai su que pour moi, ce serait un des événements importants de ces vacances de fin d'année. Jouer à deux est vraiment original, puisque vous êtes sans arrêt en compétition avec votre adversaire, attendant avec anxiété les bonnes pièces. Non seulement les formes et la position des pièces changent, mais il y a aussi le facteur couleur, ce qui rend votre matière grise (et surtout votre mémoire) à rude épreuve. Comparable à Tetris pour ce qui est de l'intérêt, The Teller possède en plus des graphismes et des sons fabuleux, et surtout la possibilité de jouer à deux et même à trois. Un autre enfant divin est arrivé.



THE TELLER

GRAPHISME: 84X

SON: 87X

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 93%



OMEGA

ORIGIN env. 350F 1 ou 2 joueurs
Systèmes: Amiga / PC / ST

Les logiciels mettant en jeu des tanks ont envahi la logique de nos machines durant cette année. Que ce soit avec des simulations (M4 Sherman, M1 Tank Platoon, Abraham Tank, etc.) ou d'autres types de jeux (Conqueror, Dark Century, et le dernier en date, Omega). Pour une fois, il ne s'agit ni d'un jeu d'accorde, ni d'un simulateur, puisqu'il vous faudra construire et programmer un ou plusieurs tanks, qui seront ensuite lâchés dans une arène. Il faut avouer que les gens de chez Origin n'ont rien lâché au hasard, et la partie de programmation fait appel à un véritable langage informatique. Ressemblant à un basic structuré (du genre GFA Basic), le soft est vendu avec une documentation de près de 750 pages, expliquant progressivement tout ce qui concerne les instructions de ce langage (mais attention, tout est en anglais). Au début du jeu, vous avez une certaine somme d'argent pour acheter de chassis, le système de guidage, le générateur d'énergie, les armes, le scanner, et divers accessoires pour votre monture de métal. Si vous gagnez une bataille, vous pouvez alors acheter de quoi améliorer les capacités de votre tank. Il faut alors modifier la programmation de celui-ci pour gérer vos nouvelles acquisitions. Le module de programmation est assez simple. Chaque programme est constitué de sous-programmes spécifiques (déplacement, fuite, tir, éviter obstacle, etc.) que vous pouvez créer, modifier à votre guise pour ensuite les sauvegarder ou les rappeler. Pour les débutants pas de problème, diverses routines sont déjà préécrites sur la disquette. Si vous avez plusieurs tanks, vous pouvez les faire



Les auteurs de ce soft ont beaucoup travaillé en parlant d'Intelligence Artificielle. En effet, le langage de programmation s'avère être un outil puissant et assez complet, mais de là à y ajouter FLAI il est dommage que le partie graphique du soft n'ait pas été plus soignée, car ce défaut s'ajoute à un certain lenteur dans le déroulement du jeu. La programmation reste l'élément le plus intéressant, et représentant du GFA Basic. Simple, clair, précis, il est cependant dommage que le nombre d'armes, de scanners, de chassis, etc., ne soit pas plus important, ce qui fait qu'assez rapidement on se lamente des combats.

combiner grâce au système radio, et ainsi élaborer des programmes tenant compte des renseignements obtenus. Face à l'Intelligence Artificielle seront persécutés, mais les fans de programmation passeront un bon moment avec ce logiciel.



OMEGA

GRAPHISME: 61X

SON: 44X

NIVEAU: pour joueurs confirmés!

INTERET: 70%

Aucune différence entre les versions Amiga, PC ou ST.

FIRE RESCUE



Hôtel de fous devenu asile de feu.....
Ne rendez pas fou notre homme du feu si capricieux...
Ni vous!

22, rue Curtius, 75019 PARIS

ARCADÉ / ACTION

NINJA WARRIORS

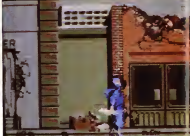
VIRGIN GAMES nov.2006 1 à 2 joueurs
Systèmes Amiga / ST

A l'aube de l'année 1993, le gouvernement légal ras ou place a été renversé lors d'un coup d'Etat mené par le dictateur Bangler. Ce dernier a fait tuer tous les détracteurs et fait régner la terreur dans la population en pratiquant des exécutions sommaires et sauvages. Malheureusement, Bangler est à la tête de l'armée mais également de la pègre et pratiquement plus rien ne lui échappe. Pourtant dans le pays, quelques résistants ont tout de même survécu et ont décidé de résister contre cette tyrannie. Pour cela, ils décident de construire deux robots de combat, les Ninja Warriors, possédant chacun une réserve d'une trentaine de shurikens, et de les confier aux hommes de Bangler. Ces derniers sont nombreux et disposent de nombreuses armes toutes plus meurtrières les unes que les autres : lanceurs de grenades, lances d'acier, minidépoteurs, chars, momies de métal... Au fil des blessures, les Ninja Warriors se dégradent et laissent apparaître leur armature métallique. Leur tâche sera rude et leur aide ne sera pas inopérante.

Sachez que s'il est possible de jouer seul, le jeu ne prend sa véritable dimension qu'avec un partenaire, c'est le seul moyen d'être joué. A noter la prouesse technique des programmeurs qui pour l'occasion ont mis au point un système permettant de récupérer intégralement tous les graphismes de l'arcade et de les charger au fur et à mesure du déroulement du jeu sans interruption aucune. Alors... vous sautez-vous l'âme d'un Bushi?

SCORE:

0



30 1UP

343

SCORE:

0



2UP



Si la version ST de ce jeu est bonne, c'est la version Amiga qui surpasse de loin, car elle est excellente. Malgré des sprites un peu petits (il a fallu réduire les trois écrans du jeu d'arcade sur un seul écran!), la définition est excellente. Comme le jeu était un de mes favoris en salles d'arcade, c'est avec un réel plaisir que je l'ai retrouvé sur micro, surtout que tous les niveaux sont présents et sont exactement semblables sur Amiga, à tous les points de vue. La version ST, si elle possède un graphisme moins fluide, est tout de même excellente car elle reprend tous les niveaux et toute la jouabilité de l'original d'arcade. Une très bonne conversion des auteurs de Silkwoom.

Les graphismes et bruitages sont meilleurs sur Amiga. Pas de version PC aménageable.

SCORE:

0

SCORE:

325



321

2UP

2

PAUSED - PRESS P TO CONTINUE
IE OVER
PLAYER 2 DEAD



275

2UP



Ehbi! Lorsque l'on connaît le jeu d'arcade, c'est évident le terme qui convient. Outre le fait qu'il n'y ait pas trois écrans devant vos yeux, le jeu est exactement le même. Fort, tout de même! Il faut dire que les programmeurs de Ninja Warriors ont déjà une belle carte de visite avec la signature de l'adaptateur de Silkwoom. Mais le plus dur n'était-il pas de compiler? En tout cas, c'est maintenant chose faite et de fort belle manière, ma foi. On ne peut espérer qu'une seule chose, un tout nouveau produit très vite!



NINJA WARRIORS

GRAPHISME: 92X

ANIMATION: 97X

SON: 90X

INTERET: 95X



DES SUCCES DU TONNERRE DE U.S. GOLD



STRIDER™

CAPCOM™

Importable sur: CIB 65-121
et AMSTRAD. — Casse-tête de
Projeteur. SPECTRUM 65/128K —
Spectrum 65/128K —
CIB 65/128K — CIB 65/128K —



GHOULS 'N' GHOSTS™

CAPCOM™

Importable sur: CIB 65-121
et AMSTRAD. — Casse-tête de
Projeteur. SPECTRUM 65/128K —
Spectrum 65/128K —
CIB 65/128K — CIB 65/128K —



MOONWALKER™

U.S. GOLD™

Importable sur: CIB 65-121
et AMSTRAD. — Casse-tête de
Projeteur. SPECTRUM 65/128K —
Spectrum 65/128K —
CIB 65/128K — CIB 65/128K —



TURBO OUT RUN™

SEGA™

Importable sur: CIB 65-121
et AMSTRAD. — Casse-tête de
Projeteur. SPECTRUM 65/128K —
Spectrum 65/128K —
CIB 65/128K — CIB 65/128K —



**4 JEUX DU TONNERRE DESTINES AU
TABLEAU DE LA GLOIRE DE U.S. GOLD !!**

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L. S.P.S. Lot N° 1, Zon

Monoparc 96740 Châteauneuf de Grass, France. Tél. 03427144



REFLEXION

SWORD OF THE SAMURAI

MICROPROSE nov. 200F 1 joueur
Système: PC

Le personnage du samurai semble inspirer les programmeurs des temps-ci. Cette fois-ci, vous vous retrouvez plongé en plein Japon féodal au beau milieu des guerres de clans. Le but que vous vous êtes fixé ne semble pas prêt d'être réalisé. L'ambition du pays n'est pas pour tout de suite. La lutte pour le pouvoir est trop forte, et les divergences de vues entre les différents protagonistes trop importantes. Etant un grand samurai, ce spectacle vous désole. Décidé à prendre les choses en main, vous parvenez à travers le pays afin de rassembler derrière vous un maximum de bonnes volontés. Les difficultés sont nombreuses, il vous faudra déjouer les complots que vos détracteurs tissent sans cesse dans votre dos, affronter certains individus en duel singulier, "nettoyer" des châteaux ou des villages, ou bien encore mener vos hommes à la victoire. Dans cette dernière phase, vous devez faire preuve d'un sens tactique aiguisé pour commander vos cavaliers et vos hommes, et vaincre. Bien



C'est vrai, le logiciel est pas mal réalisé, c'est vrai aussi, il possède de nombreux atouts au niveau des possibilités et de la variété du jeu. Néanmoins, je n'accroche pas vraiment. Je pense que chacune des phases auraient pu être plus poussée. En effet, certaines me paraissent certainement inconsistantes et inutile. En résumé, je trouve que ce programme ne se tient pas complètement. Il n'arrive pas à m'intéresser. Un peu trop fade à mon goût, mais c'est personnel.

sûr, durant tout ce temps, vos nombreux rêves agissent de leur propre chef. La parole sera dure, mais le titre de Shogun n'en vaut-il pas la peine?



Les auteurs de Pirates nous proposent un nouveau jeu de genre, si ce n'est que cette fois-ci, vous êtes samouraï au Japon. Le principe général reste le même, c'est à dire avec des phases d'arcade coupant les phases de réflexion et d'aventure. Bref, Sword Of The Samurai serait vraiment excellent s'il avait un un de mieux. Il ne faut pas oublier que dans le même genre, nous avons tout de même Land Of The Rising Sun, de Chieftain, qui est d'un tout autre calibre.



SWORD OF THE SAMURAI

GRAPHISME: 78%

SON: 17%

NIVEAU: pour tous

Pas de version Amiga ou ST annoncée. Le jeu fonctionne en CGA, EGA et VGA.

INTERET: 62%

VROOM

L'ENFER DE LA FORMULE 1

- Animation qualité arcade
- Gestion 3D de la route (Montée, descente, élargissement et rétrécissement)
- Son digitalisé et relief sonore
- Consommation d'essence, usure pneu et moteur, arrêt au stand
- Mode Arcade et Simulation
- Entraînement possible
- Championnat avec qualif.
- Sauvegarde d'un championnat en cours
- Connexion entre machines (locales ou à distance)

PARTICIPEZ AU CHAMPIONNAT 90
Bon d'inscription dans le boîlle



NOËL: ATARI ST - AMIGA
PC EN COURS

LANKHOR 46.30.33.03

84 bis, Avenue du Général de Gaulle - 92140 CLAMART
199 F Prix Conseillé Atari et Amiga

Lankhor

REFLEXION

GOLD OF THE AMERICAS

ELECTRONIC ARTS 1 joueur env.250F
Système: PC

Vous avez le choix de jouer une des quatre grandes puissances, France, Angleterre, Espagne ou Portugal, impliquées dans la découverte et la colonisation du Nouveau Monde: les terres d'Amérique. Votre rôle consiste à explorer et annexer le maximum de territoires pour la seule gloire et grandeur de votre pays et de votre roi. Bien sûr, vos concitoyens seront satisfaits et obéissants de parure, mais vous devrez composer sur vous-même et personne d'autre. La gestion de vos colonies sera des plus délicates, dans certaines d'entre elles des malchances pourraient se déclarer, dans d'autres vous rencontrerez des difficultés avec la population locale, et bien sûr, à vous faudra résister aux attaques de vos adversaires. De plus, avec les pirates sillonnant les mers, le danger sera présent pas «ut. Comme à cela est difficile, pas, vous aurez à verser régulièrement une dîme à votre roi. Cependant, certaines activités pourront vous rapporter de fortes sommes d'argent, que vous pourrez placer dans un coffre contenant aussi des fonds secrets. Et si vraiment vous veniez à être des pirates, il y aurait de conclure une alliance avec les pirates. Pour lancer une attaque contre un de vos adversaires, vous pourriez être d'un grand secours. N'oubliez pas, vous disposerez de troupes fortes de jeu (ce qui représente 300 ans) pour accomplir votre dessein. Bonne chance!

LASER SQUAD

BLADE SOFTWARE env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Laser Squad est un jeu qui le qualifie de stratégie interactive et qui ressemble à Paladins, édité il y a assez longtemps. Vous dirigez un groupe de soldats (des "marines" des forces spatiales) dans un jeu de cinq missions peuplées et cela dans un futur assez éloigné. Vous pouvez au choix, livrer un ensemble de bâtiments pour alimenter un groupe de drones autonomes ou bien mener d'anciennes missions où des robots puissants, géants, hostiles, vous envoient une valise sur option pour l'un des 6 niveaux de difficulté (en moyenne), qui correspond à plus d'ennemis et sera à un moment plus médiocre. En effet, au début de chaque mission, vous avez une certaine somme d'argent pour équiper vos hommes. Vous pouvez acheter des armures (4 différentes), des armes (une douzaine) et surtout des munitions. Les armes vont du simple fusil au laser lourd, en passant par les mitrailleuses et les grenades. Chaque jeu vous permettra de caractériser (force, endurance, etc) qui influent sur le nombre d'actions qu'il peut effectuer et sur vos points de vie. Lors d'un tour de jeu vous pouvez vous déplacer, changer d'arme, utiliser un objet particulier, tirer (au coup par coup ou en rafale) sur une cible, ouvrir ou fermer une porte... Chaque de ces actions nécessitant votre potentiel de points armés et ceux-ci étant fonction de l'arme. Vous pouvez être sûr d'avoir un scénario en cours, mais l'option intéressante vient du fait que vous pouvez



Avec une meilleure finition, ce logiciel aurait sûrement fait partie des meilleurs de sa catégorie. Seulement voilà, les graphismes ne sont pas assez recherchés et le jeu devient vite assez facile et trop routinier. Seul le côté stratégique du programme est intéressant, et encore il ne suffit pas de les plus exigeants. Dommage, il méritait mieux!

mieux!

Pas de version Amiga et ST prévue. Fonctionne en CGA et EGA.



GOLD OF THE AMERICAS

GRAPHISME: 77X

SON: 10X

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 61X



Laser Squad est le type même de jeu qui, selon moi, permet de passer de bons moments. Ce jeu de stratégie est possible sans aucun problème de graphismes et de sons, mais il est très encourageant, mais il ne rend pas suffisamment. L'intérêt principal du jeu vient des scénarios et surtout du système de jeu, surtout le jeu de rôles et le wargame. Trouver une tactique, pour couvrir tous les passagers et protéger tous les membres du commando, n'est pas évident, et la moindre erreur se soldera par la mort d'un ou de plusieurs de vos hommes. Avec cinq scénarios de luxe et un éditeur de scénarios, ce logiciel possède la plus riche expérience de vie sans grande.

Jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, l'un contre l'autre. Le système de jeu employé est basé principalement sur l'utilisation de la souris, et par une système de menus, vous avez accès aux diverses options.



LASER SQUAD

GRAPHISME: 67X

SON: 81X

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 70X

Le version Amiga bénéficie d'une superbe musique. Pas de version PC prévue.

FIRST CONTACT

RAMHEAD env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Un atout-reclus pour les communications interplanétaires, attaqué par un mystérieux agresseur, voilà une situation qui requiert une réaction immédiate. Sans cette fameuse station, les planètes habitées par des humains seraient à la merci des extraterrestres. Vous devez à la fois, repérer les drones ennemis à cette plate-forme, mais aussi détruire les aliens qui ont envahi les colonies, et surtout les empêcher de piller le système informatique de la station. Pour vous aider, vous avez vos ordres tous disposés, qui peuvent agir indépendamment ou fonctionner pour devenir un robot de maintenance plus puissant. La station comporte quatre niveaux assez importants, plus éventuellement le vaisseau censé à vous braver le pas d'entrée de celui-ci. Le jeu en lui-même est un mélange d'arcade et de stratégie. En effet, vous devez éliminer vos drones, combattre des ennemis, trouver des pièces et les réparer, chercher des pièces de rechange, etc., mais ces actions doivent être coordonnées. Pour ce faire, vous pouvez diriger un drone ou des trois drones, et penser de l'un à l'autre, privilégiant alors le côté arcade du jeu. Mais vous pouvez aussi le programmer grâce à un système de menus et d'instructions assez pratique. Avec une vingtaine d'ordres à votre disposition, il est possible de leur demander de se recharger eux-mêmes en énergie, ou encore de réparer les dégâts, etc. A tout moment, vous



Il n'est folle quelques parties pour bien apprécier ce jeu, car au début, on ne sait pas trop qu'on va faire. Mais à partir du moment où l'on utilise le code de programmation, j'ai été à même d'apprécier une certaine résistance aux aliens. Les graphismes sont très détaillés, pleins de couleurs, avec une animation assez rapide, ce qui donne à la partie une allure intéressante. Ce n'est pas une tâche facile, car il faut à chaque nouvelle partie vous familiariser un peu plus, et vous vous y remettez tout de suite pour faire un peu mieux.



GRAPHISME: 73X

SON: 66X

NIVEAU: pour tous!

INTERET: 68X

FIRST CONTACT

On attend les versions Amiga et PC pour le début de l'année.

BORODINO

ARC env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



Borodino, un petit jeu très simple à une certaine de kilomètres de Moscou. En cette journée du 7 septembre 1812, deux armées se font face. D'un côté, 120 000 Russes tout les ordres du prince Kutuzov. De l'autre 331 000 Français sous les ordres de Napoléon. Ce combat fut l'un des plus meurtriers de la campagne de Russie, et malgré nos victoires françaises, l'armée russe put se régénérer, ce qui par la suite aboutit à la destruction de la Grande Armée. Ce wargame est un jeu de stratégie, mais il est basé sur le jeu de Warstorm, édité il y a quelques mois par Mirrorsoft (cf. G2N4 n°15). En cliquant sur une unité, vous avez ses caractéristiques (commandant, type de corps, taille, etc.), et pour donner vos ordres, vous devez utiliser de véritables phrases, avec verbes, adjectifs, articles et noms. "My order your artillery to move 1/2 mile east" ou bien "Divest all 2 300 men retreat" sont des ordres typiques que vous pourrez donner à vos troupes. De même, vous pouvez voir le champ de bataille à partir de l'emplacement qu'il veut, en utilisant l'analyseur de situation (ex.: "look south from Borodino"). Le terrain est représenté en 3D formes plates, ainsi que les troupes. Une fenêtre au bas de l'écran

permet de taper les ordres au clavier. Avec complexe, ce wargame est très réaliste, surtout dans la représentation des instructions ou dans la copie d'ordre (même si une fois de plus, des connaissances assez sommaires en anglais sont nécessaires). Il s'adresse plutôt aux connaisseurs, car l'ordre est tactique en tenant compte de l'heure, du temps de transmission de vos ordres, et des nombreux autres facteurs intervenant dans ce wargame, est une tâche difficile, pour ce pas être impossible pour un débutant. Au niveau de l'intérêt, j'ai été quelque peu déçu par Borodino, surtout à cause de sa lenteur. Certes, les graphismes sont toujours assez agréables, mais le temps de calcul, d'analyse des ordres et le temps d'affichage du terrain est un peu trop long. Il n'est certes pas aussi vite, que fournir des ordres en donnant de vraies phrases est d'une réalisation incroyable. Un modèle du genre (sauf pour la lenteur) avec de nombreuses options.



GRAPHISME: 73X

SON: 50X

NIVEAU: pour joueurs avertis!

INTERET: 68X

BORODINO

Peu de différences entre les versions Amiga, PC et ST.

DRAKKHEN

INFOGRAPHICS nov.250F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Les logiciels du type jeux de rôles en français étant plutôt rares, nous ne pouvions manquer de vous parler sur ce produit Infogrames. Il vous faut, bien sûr, commencer par la phase de création des personnages, avec 6 critères (force, dextérité, endurance, charisme, intelligence et instruction). Vous aurez 6 nombres (crête 4 et 18), que vous pouvez répartir à votre guise, après avoir choisi le sexe, le nom et la profession de vos héros (guerrier, prêtre, magicien ou voleur). Vous avez un équipement standard, et au fur et à mesure de vos aventures vous trouvez divers objets (armes et armures, torches, clés, fioles, etc.), certains pouvant être magiques. Vos aventures de sorts connaissent quelques sortilèges au début de votre odyssée, et en gagnant de l'expérience, ils peuvent en apprendre de nouveaux, mais surtout améliorer leurs caractéristiques et leur nombre de points de vies. Pratiquement tout le jeu se déroule grâce à la souris, via un système d'icônes et de menus très pratiques. Lorsque vous vous déplacez en pleine nature, la vue est en 3D formes pleines, avec quelques sprites pour les bâtiments et les créatures, que la plupart du temps vous serez hostiles (normal, vous êtes des héros humains). Se grouiller la nuit est pénible, et il vous faudra trouver une auberge pour se reposer, et éventuellement écouter les rumeurs. Lors d'une rencontre, vous pouvez saluer, monter, interroger la personne, même si très souvent celle-ci doit se fâcher par un combat. Lorsque vous êtes à l'intérieur d'un château, vous désignez un leader que vous dirigerez, les autres personnages le suivront. La vue des pièces est en 3D classique, vos personnages pouvant se déplacer vers le fond de l'écran ou vers le premier plan. Les décors des pièces sont assez détaillés, et vous pouvez examiner de nombreuses choses, tant sur les murs que par terre, trouvant parfois des passages secrets ou des objets. Le scénario qui semble assez compliqué, est pour une fois assez original, avec en introduction, une note écrite, excellente, permettant au joueur de bien entrer dans la peau des personnages.

...un évènement dans le genre du jeu d'aventure interactif...



Je prends le risque de dire que ce jeu va être celui qui m'aura le plus agréablement surpris en ce mois de décembre. Respectant l'état d'esprit des bons jeux de rôles, ce jeu possède en outre une réalisation qui mérite un grand BRAVO. L'animation en 3D est magnifique, que cela soit pour la rapidité, la fluidité, et surtout pour l'impression de mouvement ainsi rendue. Le système de jeu est ultra-simple, à la fois puissant et convivial, ce qui a permis aux auteurs de nous offrir un scénario très sympa. Les graphismes des décors et des créatures vont aux autres logiciels, avec des dragons et des monstres en 3D formes pleines. Une nouvelle star est née et croquez-moi, je vais m'y consacrer un bon bout de temps.



Drakhen, un jeu en parle depuis bien longtemps, et il faut dire que c'est un événement dans le genre du jeu d'aventure interactif sur micro. C'est bien la première fois que le monde que l'on explore est proposé entièrement en 3D, et de fort belle manière, qui plus est. Ajoutons à cela un scénario sympathique, un nombre important de monstres et de sorts, et on se trouve devant un produit majeur dans le genre. Reste quelques imperfections qui n'entravent heureusement pas trop le bon déroulement du jeu...



Faire un bon jeu d'aventure interactif français! En plus d'être bon, Drakhen l'avait, en proposant un monde entièrement en 3D. Pour une fois, le scénario qui introduit le jeu est excellent, même si par la suite cela se résume un peu (sans malice car d'habitude) à collecter un certain nombre d'objets qu'il faut ramener à quelqu'un. Mais ce qui m'a le plus frappé dans Drakhen, en dehors de la beauté même du jeu, c'est la convivialité. Tout se fait très simplement, et on croit pas que cela dénote un manque d'aptitudes. Rien des actions sont possibles, et Drakhen vous réserve bien des surprises. Excellent!



DRAKKHEN

SCENARIO: 96X

COMMANDES: 93X

GRAPHISME: 90X

ANIMATION: 96X

SON: 88X

NIVEAU: difficile



INTERET: 95X

DES PRIX OU

1000 FRANCS DE CADEAUX !

Pour tout achat au prix catalogue
de votre Atari ST ou Amiga 500
nous vous faisons cadeau de 5 jeux
et d'une manette de jeu
parmi les hits de Generation 4 des derniers mois.

Atari 520 STE 3490 F
avec 1000F de cadeaux

Atari 1040 STE 4490 F
avec 1000F de cadeaux

Amiga 500 3990 F
avec 1000F de cadeaux

Les promotions ne sont pas cumulables.
Il n'est pas possible d'avoir les cadeaux en
même temps qu'une reprise de matériel par exemple.

ETENDEZ LES POSSIBILITES DE VOTRE ST

Lecteur 5 1/4 **690 F** Lecteur 3 1/2 **790 F**

Freeboot pack **290 F** Trackball **345 F**

Pistolet pour STE **195 F** Bitset posé **490 F**

Devis pour toutes réparations en 4 heures (2 techniciens à votre disposition)

METTEZ UN SYNTHÉ DANS LE ST

790 F

FM MELODY MAKER
La cartouche qui transforme votre ST
en un synthétiseur musical est arrivée !

METTEZ UN MAC DANS LE ST

N.C.

SPECTRE GCR
Disponible avec ou sans les
Roms 128K Apple

METTEZ UN PC DANS LE ST

2490 F

PC SPEED
Compatibilité extraordinaire
Norton 4.0 Presqu'un AT 286

CARTOUCHE 44 MO

POUR MEGAFILE 44
1190 F TTC

EXTENSIONS MEMOIRE

	+	=	
520 STE	512K	1 Mo	890 F
520 STF	512K	1 Mo	950 F
520 STE	1,5 Mo	2 Mo	2990 F
520 STE	3,5 Mo	4 Mo	5890 F
1040 STF	1 Mo	2 Mo	2490 F
MEGA 1	1 Mo	2 Mo	2490 F

Disquettes

Double face / Double densité

6,80 F L'UNITÉ

(* PAR 100)

Disquettes "TDK"

8,50 F L'UNITÉ

(* PAR 100) **9 F PAR 10**

11,50 F L'UNITÉ

(* PAR 100) **12 F PAR 10**

DES CADEAUX !



OPERATION ATARI STE

Du 1 au 30 Novembre

Reprise de votre 520 ST
pour achat du STE

ATARI 520 STE **3490 F**

ATARI 520 STEC **4890 F**
Avec moniteur couleur

ATARI 1040 STE **4490 F**
2 Mo et 4 Mo nous consulter
Les cadeaux et la reprise
ne sont pas cumulables

et toujours

STE 2 MEGAS

5990 F

STE 4 MEGAS

8490 F

ATARI PC2

512K Ram Cible Peritel

4990 F

MEGA ST

Sans moniteur

Avec 1 Mo **4990 F**

Avec 2 Mo **7490 F**

Avec 3 Mo **8490 F**

Avec 4 Mo **9490 F**

BONNE

ANNÉE

1990

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la passion d'une chaîne

PARIS		TOULOUSE	BORDEAUX		
Professionnels 8, rue de Valenciennes 75010 Paris + 62 24 57 81 +1 + 40 79 25 25		13, rue Audéon 33000 Bordeaux	30000 Bordeaux		
Locaux: 115, rue du Bg St-Germs 75003 Paris + 40 71 69 21 Métro: Gare de l'Est / Gare du Nord		+ 61 62 53 55	+ 56 44 47 72		
BOURNEVILLE NANCY 55, rue des 4 Églises 54000 Nancy	BOURNEVILLE METZ 18, rue du pont des Mousses 57000 Metz	TOURS 18, rue du pont des Mousses 37000 Tours	PERPIGNAN 8, avenue de Gand 66000 Perpignan	LYON 11,12 cours de la République 69000 Lyon	BELGIQUE 1, rue Dron 1050 Bruxelles
+ 33 37 06 47	+ 33 33 36 43	+ 47 65 76 50	+ 68 34 24 40	+ 72 27 14 74	+ 02 / 641 98 91

IRON LORD

UN SOFT env. 250F. 1 joueur
Systèmes: Amiga / ST

Un soir, un voyageur pour le moins bizarre, se présente aux portes du château, en prétendant être le frère du seigneur local. Le chef des gardes, Malchom, le reconnaît. Il s'agit bien de Zofflar, le frère, qui dit-on, a essayé par le passé, de renverser son frère le roi. Il n'était en fait que le seigneur d'un royaume au sud du pays. Il raconte quelques bribes de son long voyage, au cours duquel il s'est mis à des arts pour le moins étranges avec des maîtres très puissants. A ses dires, il serait maintenant plus puissant qu'eux. Alors l'assassin et ses amis ont le mal, ils se mettent sur les rangs, ne trouvant pas le sommeil. C'est ici que Zofflar déclare vouloir reprendre son droit au trône, et d'un geste il fait éclater les portes de son frère. Plus à l'aide d'incantations, il fait appel à des créatures sifflées démoniaques. Dans la plaine, les morts se réveillent, afin de partir à l'assaut du château. C'est un véritable carnage, personne n'est échappé, sauf Malchom qui réussit à s'enfuir avec le fils de Zofflar, encore bébé. En chemin, il rencontre un vieux sage, qui lui dévoile que Zofflar ne peut être tué que par un être de son propre sang, et qu'il devra élever le fils de Zofflar au combat, afin que celui-ci puisse lever une armée pour détruire son oncle, qui n'a qu'un but, faire régner le chaos sur tout le pays. Des années passent, et vous venez petit à petit à l'assaut du destin. La première chose à faire est de lever une armée, mais ce ne sera pas facile, car vous n'avez aucune armée dans le pays. Pour compenser ce manque, il faudra vous faire remarquer au cours d'un tournoi de tir à l'arc local. Puis en rendant service à quelques personnes, la bouche à oreille fera le reste, et vous parviendrez à recruter suffisamment d'hommes vaillants pour combattre votre oncle. Le vie sage vous dévoilera toutes les phases du jeu, car depuis le temps que vous l'attendez, je pense que vous allez sauter chez vous rouspéter afin de vous le procurer.



...les morts se réveillent enfin...



Certain diront que ce n'est pas dur avec une telle histoire de nécromancie. J'ai même entendu dire qu'avec un peu plus de temps, Iron Lord aurait pu être beaucoup mieux. Il se fait pas prêter attention à ces dires, car malgré le temps et les fausses alertes, Iron Lord est un succès. D'abord, les graphismes sont fantastiques et accompagnés d'une superbe musique (surtout sur Amiga). Je me suis surpris à sourire des premières images sombres incrustées sur le décor. Arrivé au village, le moment de m'inscrire au concours de tir à l'arc (le plus c'est le sport que je pratique, et je dois dire qu'après un premier échec, j'ai réussi à me qualifier la seconde fois. Après je ne suis pas à parcourir le pays à la recherche d'hommes à recruter. De temps en temps des personnes reconstruites me demandent de leur rendre quelques services, ce que je m'empressais de faire, en bon paladin (NDLR: Ce serait bien la première fois), et en échange, j'ai obtenu des informations et quelques hommes de troupe. De temps en temps, des bandits essayaient de me faire la peau, mais c'est avec un grand plaisir que je les ai occis lors d'une mémorable phase d'arcade (avec une vue de la victoire de votre héros). En conclusion, je dirais que le temps n'a pas altéré les valeurs d'Iron Lord et qu'il reste un redoutable concurrent pour un bon nombre de jeux d'aventure.

La musique est meilleure sur Amiga. Pour le PC, un jour peut-être...



Je ne puis me souvenir du jour où j'ai vu pour la première fois Iron Lord. Tout ce dont je me souviens, c'est de mon étonnement devant la beauté des graphismes. Aujourd'hui, ceux-ci paraissent moins beaux, moins fouillis, même si certaines images sont toujours aussi belles. Le jeu par contre, me paraît plus intéressant que ce qu'il semblait devoir être à ses débuts. Cela me rappelle un peu Hillsfar, en plus beau, et surtout avec un scénario bien plus intéressant. Au total, une bonne surprise et un soft de qualité.



IRON LORD

SCENARIO: 82X

COMMANDES: BOX

GRAPHISME: 77X

ANIMATION: 78X

SON: 73X

INTERET: 76X

CYBERBALL

Distributeur
UBI SOFT
1, rue Félix II tout
94000 CRETEIL
Tél 16 (1) 48 96 96 96

Supports disponibles sur
Amstrad C64
Amiga, Spectrum
Atari ST et IBM



Programmed by Olex

© 1987 Tengen Inc. All Rights Reserved

Tengen Inc. Licensed by Olex Ltd.

Tengen
The Name In Coin-Op Conversion

DeMark
Réaliser des DISQUES LTD
Développeur par DISCOT 11 - 1 rue Félix II tout
Tél 16 (1) 48 96 96 96
Développeur IBM PC: B&B 21 - 1 rue Félix II tout
Développeur Amiga: B&B 21 - 1 rue Félix II tout

**ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation
Stations UNIX**

**Le magazine
du branche
MICRO**

**Le STACY
Spectre GCR
COMDEX 89
Programmer
les cartouches**

**Le STE a fond
le nouveau TOS**

**Les démos ST
GFA Punks**

**Guide d'achat:
ST et Amiga**

**AMIGA: 1er
show européen**

**Le Portfolio
ATARI**

**Une station
88000**

Le magazine
des 16/32 bits



Mensuel - N° 36 / 25F
Décembre 89/Janvier 90

MAGAZINE

LE "PRO"

**Un MAC?
portable
à moins de
15000 FF!**



LE "FUN"

**Last
patrol
sur ST
et Amiga**



BELGIQUE • 190 FB CANADA • 6.95 SC SUISSE • 7.50 FS

GEN CANCANS

LE ZOO ÉLECTRONIQUE

Ce n'est pas le zoo d'un nouveau jeu éducatif, mais bel et bien la traduction de *Electronic Zoo*, compagnie dont nous vous parlons il y a quelques numéros. Compagnie surtout d'anciennes recrues de Microprose, la compagnie vient de sortir *Battle Squadron* sur Amiga, testé dans ce numéro... En diriger, l'éditeur américain Comix, qui était auparavant distribué par Microprose, vient de signer avec Electronic Zoo. Trois produits sont annoncés pour le début 90: *Presumed Guilty*, *Chomp* et *War Eagles*. On peut compter les avoir sur Amiga, PC et ST. Ce ne devrait pas tarder à chauffer entre les deux compagnies.

WEIRD SERRANO

Hermen Serrano, l'auteur de *Weird Dreams*, travaille très dur en ce moment. Il dessine des pages étonnantes pour de nombreux jeux, mais surtout, il travaille sur *Atonale* Loeck, son nouveau produit, qui s'annonce encore plus fou que *Weird Dreams*. Plus de détails dès qu'un éditeur se décide à éditer ce jeu.

OCEAN EN TEMPS RÉEL

La nouvelle est tombée récemment sur nos téléspectateurs. *Battle Command*, le nouveau programme des auteurs de *Carrier Command*, sera édité chez Ocean. Tout semblait pourtant bien parti pour que le programme sorte chez Microprose, mais il semble que les programmeurs aient finalement préféré le géant anglais. Dans ce jeu, vous dirigez des tanks très sophistiqués et surtout très armés. Le jeu est une nouvelle fois en 3D formes plates, et devrait sortir en mars. Selon les auteurs, les commandes sont assez simples que dans *Carrier Command*, le 3D est beaucoup plus rapide et dévouée et il y a plus de missions.

Gary Bracey déclare: "C'est le meilleur jeu de *Realtime*. Ils l'ont compris et ont voulu le donner à un éditeur qui leur faisait justice." No Comment!



GENÈVE - SUISSE

PIXEL SOFTWARE

LE SPÉCIALISTE DES LOGICIELS POUR:

ATARI ST

AMIGA

C64 - 128

SEGA

IBM - PC

SERVICE DES NEWS
Tél. 022 / 785.03.10



BRICO - LOISIRS
MEYRIN

Tél. 022 / 785.03.13

7, RIANTBOSSON
1217 MEYRIN - GENÈVE

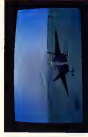
ÉGALEMENT VENTE
PAR CORRESPONDANCE



LES MEILLEURS JEUX DU MOIS



Pour ce mois de janvier, malgré une déception partielle de la rédaction, nous avons élu D'Or et Genus Hit, avouons que ce n'est pas si mal! A noter le bon score réalisé par les seuls PC, chose assez nouvelle dans la micro-informatique ludique. Nous vous rappelons, pour mémoire, que la présence d'un jeu dans la parade ne garantit pas sa disponibilité immédiate.



1) **INDY 500**
(Electronic Arts)

PC 100%

AMST 98%

702

2) **F20 RETALIATOR**
(Ocean)

AM 100%

AMST 82%

702

3) **IVANHOE**
(Ocean)

ST 97%

AMST 90%

682

4) **DRAKONEN**
(Inforgance)

AMST 95%

PCST 79%

682

5) **NINJA WARRIORS**
(Virgin Games)

AMST 95%

PC 78%

682

6) **LES INCRISPTEBLES**
(Ocean)

AMST 94%

PC 78%

632

7) **REKONAN**
(Electronic Arts)

PC 94%

PCST 77%

632

8) **THE TELLER**
(Ubi Soft)

ST 92%

AMST 76%

572

9) **EDGE OUT**
(Electronic Arts)

AM 92%

PC 76%

482

10) **WILD STREETS**
(Thao)

AMST 92%

AM 75%

382

11) **CHASE HQ**
(Ocean)

AMST 92%

ST 74%

202

12) **BATTLE SQUADRON**
(Electronic Arts)

AM 92%

APCST 73%

192

13) **X OUT**
(Electronic Arts)

AM 90%

ST 72%

192

14) **RIDE OFF PROLONGATION**
(Acet)

AMST 90%

PC 71%

702

15) **WOLF PACK**
(Playmates)

PC 89%

APCST 702

HOUND OF SHADOW

LES VOYAGEURS DU TEMPS

SHADOW OF THE BEAST

TWINWORLD

COXONIAN

MANAC MANSION

AT TANK PLATOON

THE FLYING CIRCLES

BATMAN

BIM CITY

POWER RANGERS

MA SHERMAN

HARD DRIVEN

IT CAME FROM THE DESERT

GENS HIT

ET

GENS D'OR

DU

MOIS DE

NOVEMBRE 89

GENS HIT

ET

GENS D'OR

DU

MOIS DE

DECEMBRE 89

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

(Electronic Arts)

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

AM

ST

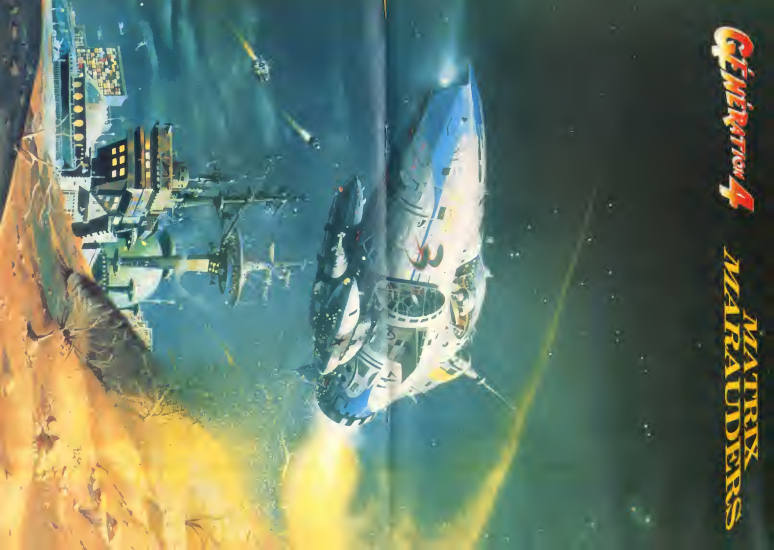
AM

AM

AM

AM

ГЕНЕРАЦИЯ 4 МАТРИКС МАРАУДЕРС



Warrior



Generation 4

STRIX



GENERATION 4
by

GÉNÉRATION 4

AQUAVENTURA

АКВАВЕНТУРА



LIVE AT THE BUDOKAN



FOR

the first time in Japan, the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

FOR

the first time in Japan, the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.

AND

the band will perform live at the Budokan, a legendary venue for live music.



Budokan

The Martial Spirit



GENERATION 4

GEN CANCANS

QUI VEUT LA PEAU DE RAINBOW ISLANDS?



A l'heure actuelle, la fabuleuse suite de Bubble Bobble s'est toujours pas disponible. Rappelons que le problème est multiple. British Telecom, à l'époque où le compte de données Rarnd et Fitch, avait acheté les droits à l'Atto. Deux problèmes se sont présentés. Le premier, c'est que la conversion n'avait pas été éditée dans les temps, le contrat devait se terminer là. Quand bien même il eût continué, les droits d'exploitation ne transmissibles lors de la reprise de Fitch et Rarnd par Microprose. Le jeu, qui est pourtant là depuis bien longtemps, ne pouvait donc sortir. A l'heure actuelle, il semble qu'Occen soit sur le coup pour reprendre la licence, ce qui se devrait pas être trop compliqué, vu les excellentes rapports entre la compagnie et l'Atto, dont Occen adapte la plupart des produits. Reste à savoir si Microprose accepterait de laisser Occen publier un programme développé par des programmeurs payés par l'Atto. Nous vous informerons de cours de cette histoire!

ACTIVISION: ILS ONT COMPRIS

Vous être méchant, on peut dire que les conversions d'anciens logiciels Activision étaient en moyenne assez moyennes (vous ne savez, là?). A côté de cela, leurs produits originaux étaient souvent... excellents. De ce fait, 90 devraient voir plus de produits originaux: 60% contre les 20% de cette année. Une très bonne initiative si l'on pense à des titres comme Millennium 2.2, Wicked et surtout Bomber.

LA FIN DE LEVEL 9?

L'équipe de Level 9, à la base de Knight Orc, Gnome Ranger, Ingrid's Back ou encore Spaceghost, vient d'annoncer qu'elle arrêterait les jeux d'aventure textuels. Ils ont depuis maintenant six mois sur d'autres jeux, des jeux d'aventure animés avec des phases d'arcade. Ceci est fait que confirmer la tendance actuelle. Aussi-nous envoie un jeu d'aventure textuel en 1997.

RAZ DE MARÉE

Nous étions en Angleterre lorsque le tout nouveau Gellip, sondage très sérieux dotant les jeux qui se vendent le mieux, ainsi que les parts de marché de chacune des compagnies, venait d'être publié. Et cela donnait, pour une période se terminant au 15 novembre, 30,6% de parts de marché pour Ocean, ce qui signifiait qu'un jeu sur trois acheté en un jeu de la marque anglaise. Stupéfiant! y compris chez Ocean où on semblait quelque peu sceptique. Quel qu'il en soit, même si le résultat n'est pas totalement exact, ceci confirme l'énorme domination de la compagnie, le second étant à 8,8%!

ATARI: LA PUISSANCE DERRIERE ARC

Tel fut le slogan d'Atari Anglaise pour le lancement du label Arc. La firme se lançait dans le jeu, voilà une idée nouvelle! Surveillez les prochains sorts ou prévisions disponibles non seulement pour ST, mais aussi pour PC et Amiga. Certains des produits sont disponibles en France, mais la compagnie semble ne pas avoir de distributeur français à l'heure où nous écrivons ces lignes. Voilà quel tracasse bien sûr, pour le lancement d'un label qui permet de 30 à 35 jeux pour 1990.

ROBOCOP 2 ARRIVE...

On le savait depuis quelque temps, Paul Verhoeven préparait son Robocop 2, avec Frank Miller comme scénariste. Ocean semble déjà sur le coup, et cela est loin d'être une mince affaire quand on sait que Robocop, le précédent programme, fit premier dans les ventes pendant 50 semaines, soit près d'un an. A l'heure actuelle, il n'est "plus" que second. A ce rythme-là, Robocop 2, qui devrait sortir en 90 (en film et en jeu), arrivera dans les Champs lorsque le premier y sera encore.

Vous avez entre 18 et 22 ans, vous êtes sans travail, vous aimez la vie au plein air avec des camarades de votre âge, vous pensez qu'il faut casser la gueule à tous les bolchos. Rejoignez le:

3615 GEN4

(c'est une blague, hein...)

CINEMAWARE

PRESENTE

Bientôt disponible sur Amiga



Disponible sur Amiga, 1 mégaoctet



Disponible sur ST, Amiga et PC, 1/4 et 3/4

5 JEUX GÉANTS
5 SUCCÈS



CRÉÉ PAR UN

UBI

1, rue Fink Boult
9201 CHATELAIN
TEL 01 41 41 41 41

publié par les E.P.A. et les éditeurs de jeux vidéo

**Je ne peux vraiment
plus m'en passer:
JE ME FAIS PLAISIR**

Je m'abonne à Génération 4

1 an: 11 numéros pour le prix de 9 !
En cadeau, Génération 4 vous offre son autocollant (grand format)

France: 225 francs

Europe: 285 francs

Reste du monde: 325 francs

2 ans: 22 numéros pour le prix de 19 !

En cadeau, le T-shirt (ou le CD laser des musiques des Voyageurs du Temps)

+ autocollant grand format
+ 5 autocollants petit format

France: 475 francs

Europe: 595 francs

Reste du monde: 675 francs

Je choisis:

1 an ☐ 2 ans ☐

T-shirt ☐ CD laser ☐

France ☐ Europe ☐ Monde ☐

Envoyez votre demande d'abonnement à:
PRESSIMAGE Abonnement GEN 4 210,
Rue du faubourg Saint-Martin 75010 PARIS6

NOM

Prénom

ADRESSE

VILLE CODE

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

Signature (des parents pour les mineurs)

SIMULATION **BLUE ANGELS** ACCOLADE env.250F 1 joueur Système: PC

Qui n'a jamais rêvé de faire partie, un jour, de la plus célèbre des patrouilles aériennes, les Blue Angels? D'ailleurs, la société Accolade vous en donne la possibilité. Mais avant d'intégrer l'équipe, vous devrez prouver votre valeur, et accomplir de nombreuses figures (environ 25) imposées, sans la moindre faute. Vous allez suivre le voie imposée par l'école de l'armée de l'air en débutant sans grade pour finir, peu-être, diplômé de l'Académie. Bien sûr, pour vous entraîner, vous disposez d'un simulateur sur lequel figure, matérialisé par des rectangles en fil de fer, le chemin exact à suivre. Dès que vous maîtrisez un peu plus les commandes, vous êtes autorisé à prendre place dans un véritable appareil pour effectuer vos manœuvres en plein ciel. Et ça n'est qu'après de nombreuses répétitions que vous pourrez intégrer la patrouille des Blue Angels. Il est à noter que pour bénéficier pleinement de ce programme, un gros PC aussi rapide est nécessaire. Néanmoins il est possible de choisir, pour l'avis et le décor, entre différents niveaux de détails, alléguant ainsi la gestion 3D sur une configuration plus moyenne.

Les versions Amiga et ST sont annoncées pour le premier trimestre 90.



Un peu fade, cette simulation de vol. Malgré quelques idées nouvelles (vol acrobatique), elle ne peut en aucun cas venir concurrencer ce qui se fait actuellement sur PC. L'animation reste un peu lente et accablée et les décors trop simples. Cependant, ce logiciel n'est pas dénué d'intérêt et, avant de faire bonne figure et d'intégrer la patrouille des Blue Angels, de nombreuses choses seront nécessaires. L'entraînement, il n'y a que ça de vrai!



BLUE ANGELS

GRAPHISME: 76X

ANIMATION: 73X

SON: 79X

REALISME: 69X

INTERET: 69%

ADVENTURE **KEEP THE THIEF** MULTIMÉDIA ARTS env.300F 1 joueur Système: PC

Vous êtes Keef, un jeune homme aux nombreux talents, qui après avoir éludé la religion, l'art de combattre et la magie, s'est finalement tourné vers un domaine beaucoup plus lucratif, c'est de tromper les gens et de subtiliser les possessions d'autrui. Bonni de votre ville d'adoption (mise à quelques milles de votre pays), vous partez à l'aventure pour devenir, qui sait, l'empereur d'un royaume de Tin-City. Ce jeu se présente sous la forme d'un jeu de rôle aventure, c'est-à-dire que vos caractéristiques influent sur le déroulement de l'aventure. L'écran se décompose en plusieurs fenêtres. Dans la partie supérieure apparaissent, soit le dessin du lieu où vous vous trouvez, soit le scène de combat, soit l'écran de message des compagnons pour préparer un sort. A droite de ces données, se trouvent les données pour vous diriger, une lettre décrivant la direction vers laquelle vous êtes tourné, et sur une quatre indicateurs vos stats (quintessence, nourriture, santé, argent). En cliquant sur ces indicateurs, vous obtenez des renseignements complémentaires sur votre état et vos caractéristiques (force, désirité, constitution, sagesse, chance, charisme, points de vie, nourriture possédée, si vous êtes mort, points de magie, expérience). De même, en cliquant directement sur un objet, un personnage ou une issue, vous pouvez les sélectionner pour une action. Pour quier des sorts, il faut d'abord trouver un livre de sorts, mais surtout divers composants pour les mélanger. La partie inférieure de l'écran est une fenêtre, où un texte décrit ce que vous voyez, les personnages que vous rencontrez, etc. La partie médiane de l'écran comporte plusieurs icônes servant à effectuer une action bien précise (regarder, prendre, fouiller, voler, parler, acheter,...) ou à échanger un inventaire de ce que vous avez. Vous pouvez y jouer avec la souris ou par l'attribution du clavier, et il faut mentionner que vous pouvez sauvegarder l'aventure. Tout ce langage, ce logiciel (sans plaisir à tous ceux qui sont passionnés par les jeux de rôles et les jeux d'aventure).

Si le scénario n'est pas trop mal, la réalisation est loin d'être fantastique.



Les jeux de rôle ça me connaît! C'est donc avec un grand intérêt et beaucoup d'espoir que je me suis jeté sur celui-ci. Malheureusement j'ai été quelque peu déçu. Si le scénario n'est pas trop mal, la réalisation est loin d'être fantastique. Même l'accompagnement musical sur Amiga devint vite vite agaçant. Une satisfaction en revanche pour l'histoire que les auteurs ont su intégrer dans les dialogues. En bref, Keep The Thief m'a occupé un petit moment, mais pas plus.



Voici un mélange de jeu d'aventure et de jeu de rôle qui, s'il est original, ne déçoit pas. De nombreux éléments sont les bleueuses, comme le scénario des sorts ou encore les pourcentages de réussite, mais d'autres sont ratés. Les phases de combat par exemple sont assez grossières et peu intéressantes. Demeure le scénario original et certaines idées. Mais je s'accroche pas.





KEEP THE THIEF

SCENARIO: 79X

COMMANDES: 64X

GRAPHISME: 74X

ANIMATION: -

SON: 57X

Pas de version ST annoncée.

NEVEAU: pour joueurs confirmés!

INTERET: 67%

OMNICRON CONSPIRACY

AMIGOSOFT env.250F 1 joueur
Système: PC



Ok, ce n'est pas très beau, et sur une machine où les Sierra-On-Line et les Lucasfilm Games fleurissent, il est un peu dommage de voir un jeu aussi pauvre graphiquement arriver sur le marché. Par contre, il a l'intérêt d'être beaucoup plus grand public par sa thème simple et un mécanisme facile. Un jeu qui ravive les fées d'aventure ainsi que ceux qui veulent s'initier à ce genre!

d'aventure ainsi que ceux qui veulent s'initier à ce genre!



Version Amiga et ST pour le premier semestre 90.

...un soft très prenant qui mérite le détour.



À première vue, ce logiciel ne me semblait pas fantastique et pourtant une fois dans le jeu, je me suis aperçu de l'intérêt certain du jeu. Malgré la qualité générale du programme qui n'est pas à proprement parler décevante, le résultat final est très correct. On se laisse vite prendre par l'intrigue. De plus le système est extrêmement pratique puisque vous n'avez rien à taper au clavier. En effet, tout se fait par l'intermédiaire des touches du clavier. En bref, un soft très prenant qui mérite le détour.



OMNICRON CONSPIRACY

SCENARIO: 78X

COMMANDES: 85X

GRAPHISME: 72X

ANIMATION: 76X

SON: 68X

INTERET: 76X

STAR TREK V

HYDRASCAP env.300F 1 joueur
Système: PC

Une fois de plus, vous vous retrouvez à la tête d'un équipage réduit à son strict minimum, avec un vaisseau fonctionnant just'assez. Ce ne serait pas grave si vous n'aviez reçu une urgente transmission émanant du commandant du Starliner, vous décrivant la situation actuelle aux alentours de Nimbus III. Votre première réaction est de vous y rendre le plus rapidement possible, surtout depuis qu'Uhura a intercepté les transmissions Klingon. Vous êtes convaincu que le haut commandement Klingon a envoyé un vaisseau vers Nimbus. Si c'est le cas, vous devez impérativement l'arrêter. Toutefois, n'oubliez pas les autres, vous devez éviter l'affrontement par tous les moyens. Le commandement portait pourtant l'ordre d'engager les négociations pour le paix et replonger l'univers dans un profond chaos. Bien évidemment, vous n'avez pas les armes liées et toute action hostile envers votre vaisseau entraîne une riposte. Même ainsi, l'Enterprise possède encore quelques troupes et armes nucléaires, comme le prouvent les topiques à photos. Mais les Klingons se contentent pas la seule menace pour l'Enterprise. En effet, au-delà de votre marche de ce dernier est un problème des plus délicats. Attention de ne pas vous laisser entraîner dans un abîme d'attentisme. Quel qu'il soit, votre périple sera long et les péripéties nombreuses. Que l'aventure commence!



Et voilà un jeu en VGA, certes que cela va se généraliser, car le résultat est vraiment remarquable. Star Trek sur PC est à la hauteur des meilleurs jeux d'aventure tournant sur Amiga ou ST, mais le son est encore critiquable. En revanche la réalisation semble être le point fort du logiciel, car on a le scénario Star Trek n'est pas des plus convulsants et n'apporte rien de nouveau au genre, même si quelques phases de combat viennent insuffler un peu d'action. En somme, un soft qui se laisse jouer et qui ravive vos anciens doute les fées de l'aventure.



THE SEARCH FOR THE PLANET OF EDEN... THE HON HOLD THE CONSULS... AS BAIT WAITING THE ARRIVAL OF A...



La présentation comporte parmi les plus belles images que j'ai vu sur PC. C'est graphiquement superbe et les animations sont parfaites. Le jeu est bel-et-bien un mélange de classique Star Trek et de divers jeux d'arcade intervenant au cours du jeu et représentant certaines scènes du film. Les Trekkers seront ravis, les autres profiteront également de ce jeu pour découvrir un bon mélange d'arcade/intrigue et surtout, un jeu aux graphismes saisissants en VGA.



"YOUR ORDERS ARE TO PROCEED AT ONCE... IN ORDER TO ASSESS THE SITUATION AND INSURE THE SAFETY OF THE STREETS... AT ALL COSTS"



Donc pas de temps par Amiga, mais par la version ST prévue.

STAR TREK V

SCENARIO: 59X COMMANDES: 65X

GRAPHISME: 90X ANIMATION: 48X

SON: 14X

INTERET: 78X

AVENTURE

TIME

EMPIRE nov.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST

Après Les Voyageurs du temps de chez Delphine, voici un autre jeu d'aventure en (fantasy, avec tout le fond des voyages dans le temps. Vous vivez au XXI^e siècle et exercez votre profession de technicien spécialisé en androïdes de tous genres. Appelé en catastrophe sur Historat, vous allez rapidement être plongé dans une aventure temporelle, dont la conclusion découlera du sort de l'humanité. Historat est un satellite possédant plusieurs machines à remonter le temps, et dont le but est d'étudier le passé de la Terre. Toutes les actions possibles sont gérées par un système très simple de sept d'objets, sans compter celles de vos déplacements. Vous pouvez prendre un objet, en abandonner un, le donner à quelqu'un, ou bien l'utiliser. Une autre icône permet de sélectionner la destination d'une porte, car chaque porte donne accès à trois lieux différents (certains peuvent bien sûr faire plus d'un écart de long), et un autre encore permet d'engager la conversation avec quelqu'un (indispensable pour obtenir certains renseignements). Le dernier, en forme d'œil, s'avère lorsque vous êtes à proximité d'un objet intéressant ou d'un ordinateur. En cliquant dessus à ce moment-là, vous pouvez examiner l'objet en question, pour ensuite éventuellement le prendre ou l'utiliser. Partout dans les couloirs d'Historat vous trouverez des ordinateurs qui vous avertissent, d'une part, à sauvegarder/charger une aventure ou de quitter le jeu, et d'autre part, il obtient des renseignements sur le temps qu'il vous reste pour sauver la Terre. Avec un scénario assez complexe, ce jeu d'aventure est extrêmement simple à maîtriser, malgré une traduction des dialogues et des descriptions parfois assez surprenante.



Time n'est vraiment pas bête! Graphiquement très moyen, le jeu possède fort heureusement deux aspects positifs: un scénario sympa et foillé, ainsi que des commandes très simples pour le joueur. A côté de cela, on est loin d'avoir un jeu complexe devant les yeux, mais Time surprendra parfaitement aux débuts en jeux d'aventure, même si la traduction française n'est pas toujours parfaite...



Une version PC est prévue pour 90.

TIME

SCENARIO: 89%

COMMANDES: 87%

GRAPHISMES: 63%

ANIMATION: 67%

SON: 64%

INTERET: 75%



Boo, d'accord, c'est encore une jeu d'aventure basé sur des machines à remonter le temps. Les graphismes et les animations ne sont sûrement pas non plus des modèles du genre. Eh bien, malgré ces défauts, je tiens à dire que je suis en train de passer d'excellents moments à essayer de trouver la solution de cette aventure. Le système de jeu est à la fois simple et pratique, et très rapidement je me suis habitué à la qualité moyenne des graphismes. Le plus important reste bien sûr le scénario, qui s'avère être assez compliqué et surtout passionnant, les voyages dans le temps étant présents à certaines situations clés.

...un scénario sympa et foillé.

PEANUTS

THE EDGE nov.200F 1 joueur
Système: ST



The Edge présente dans l'inspiration des héros de bandes dessinées. Après Garfield, c'est au tour du sympathique Schnoep de rentrer en scène. Ici, Schnoep se transforme en détective au point à la recherche de la couverture de Liane, qui a mystérieusement disparu. Il explore tout un petit monde souterrain, plongeant des renseignements et de l'aide auprès de la bande des Peanuts. Schnoep découvre également des objets qui lui permettent d'avancer dans son enquête. Le monstre lui indique le temps qu'il lui reste, car la recherche est haute à 45 min. Et le carnet lui permet de connaître son score. La couverture peut se trouver à plusieurs endroits, et bien qu'une fois résolue, l'enquête peut être rejouée. Personnellement j'ai beaucoup aimé ce jeu dans le style Terrence, les graphismes sont adorables, tout a été dans la ligne des bandes dessinées. L'enquête est intéressante, il faut vraiment se creuser la cervelle pour passer tel ou tel obstacle, et ainsi les objets aux bons endroits.



PEANUTS

SCENARIO: 68% COMMANDES: 75%

GRAPHISMES: 78% ANIMATION: 77%

SON: 67%

INTERET: 74%



Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.
Superbe ! Un petit chef-d'œuvre. Le nraphisme est fantastique.
INTERET : 90 %
GÉNÉRATION 4

La légende d'un affrontement, aux graphismes dignes d'un dessin animé.
Micronews

Un jeu réalisé par Blue Byte



Disponible sur ST et Amiga

UBI SOFT
Entertainment Software

Photos d'écran sur Amiga

LES NOUVEAUTES

VIRUS KILLER	20F
BOOT 2D	20F
ATABASE	250F
8 AMERICAIN	75F
PUNCHS Vol.1	75F
COCKTAILS	95F
SHAPESBURY	75F
MATERNELLE	95F
BACKUP ST	250F

SPECLOAD	180F
TINYCOL	180F
TINY COLLECTION 1	75F
TINY COLLECTION 2	75F
TINY COLLECTION 3	75F
TITULAIRES GIGAS	180F
ZZ-RULE 10	180F
LES TARTIENNES	50F
LES ANNAIRES	50F
LES STARS DU X	50F
GROS PLAN	50F

COMMUNICATION

COMMUNICATION 1	75F
CYRUS	950F
KERRY	180F
ST COMM	75F
ST COMPO MONOCHROME	200F

LA PROGRAMMATION

BARALO	150F
CHER LE JEU EN GFA	75F
GEN KIT	800F
OPATINY	75F
HELP 8000	75F
LIBRAIRIE ASSEMBLEUR	75F
LIBRAIRIE GIMDION I	75F
LIBRAIRIE GIMDION II	75F
LIBRAIRIE PASCAL GSS	75F
LOGO Franco BASIC Corrigé	75F
ORCAS GIMDION	75F
SOURCES C	75F
SOURCES PASCAL	75F
STOCS	75F
KIT GFA-LINK - ST GEM	180F
KIT GFA-LINK - ST MASTER	180F
KIT GFA-LINK - ST MATHS	180F
KIT GFA-LINK - ST MATHS	180F
ST GEM	75F
ST MATHS	75F
ST MASTER	75F
SUPER PACK	140F

U COM MEDICAL

Voici 7 brevets en médecine de haute précision, en passant par les plaques du bassin en coupe, les tableaux phonétophones variés ainsi que des thérapeutiques de psychisme, homéopathie...

ORDONEWS-AID ACC	95F
ORDONEWS 1 DERMATOLOGIE	85F
ORDONEWS 2 G.A.L.	85F
ORDONEWS 3 OBSTETRIQUE	90F
ORDONEWS 4 PSYCHIATRIE	90F
ORDONEWS 5 NEUROLOGIE	90F
ORDONEWS 6 CARIOLOGIE	90F
ORDONEWS 7 RHUMATOLOGIE	95F
ORDONEWS 8 HOMÉOPATHIE	180F
ORDONEWS 9 TOUT	450F
ORDONEWS GENO MED-ST	85F
ORDONEWS NEMES ACC	120F
ORDONEWS MAGASINE ACC	180F
ST-SHIFT 1	85F
ST-EMU 1	85F
ST-HIO 1	85F
ST-PHARM 1	95F
ST-ANAT 1	85F

MUSIQUE ET SON

ANIMAUX 1	75F
ANIMAX 2	75F
CHER LE SON EN GFA	85F
CE PHONIE	75F
FUTUR HOLLAND DIO	180F
INTERMUSIC	180F
PRO TERMINATOR	180F
INTER-DIGIT	180F
MIXABLE	85F
MUSIQUE MAESTRO	85F
MYSTERPLAY	85F
NET 20 EXTENSION	180F
NATURE 1	75F
NATURE 2	75F
OCEAN 1	75F
OCEAN 2	75F
TRIO	180F
THUNDERBLOOM	75F

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez commander vos logiciels par télécopieur de la Boutique. Il suffit de nous envoyer votre progression sur demande. Si celui-ci est retenu, vous recevrez environ 25% du prix de vente hors taxes instantanément nous pour de plus recevoir renseignements. Par conséquent, nous ne nous dévions pas en devant votre logiciel pour savoir si vous êtes intéressés ou non. Tous les projets sont bons, c'est la réalisation qu'il faut juger ! Envoyez-nous directement, car nous ne pouvons répondre à votre courrier. Un délai d'un mois minimum est à prendre en compte pour que le service Collaboration Boutique vous renvoie des éléments, car les propositions sont très nombreuses. Contactez-nous pour les propositions et le suivi des ouvrages.

"Collaboration Boutique"
PRESSIMAGE
210 rue de Faidherbe St Martin
75000 PARIS

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLETE DE GEN 4 ???

LE PACK DU SIECLE N°2

Comprend :

2 reliures +
la collection complète
de GEN 4 du n°1 au N°11
(soit 11 numéros)
bonds de semaine, pour
seulement
270 frs (port compris)

NOUVEAUTES DU MOIS

HYPER ST	190F
AWALE	75F

L'AVENTURIER YOU

Chaque volume contient les cahiers de activités de réflexion jeux d'aventures comme Gold of Thrones ou King Quest.

AVENTURIER YOU 1	75F
AVENTURIER YOU 2	75F
AVENTURIER YOU 3	75F
AVENTURIER YOU 4	75F
AVENTURIER YOU 5	75F

PERASOGE

CALCUL CE ET CM	75F
CHER LE MARCHAND	850F
CONNAITRE LA FRANCE	140F
GIMDION	180F
ORTHOGRAPHIE par le DESIN	75F
SOLFÈGE	75F

UTILITAIRES

ACC. DE BUREAU VOL.1	75F
ACC. DE BUREAU VOL.2	75F
ACC. DE BUREAU VOL.3	75F
ACCELOAD	75F
ASTROLAB	140F
ATUERA	140F
AUTOMATE	75F
CHERCHER CHER	90F
CLASPAT	200F
GENALODDS	180F
GRAMM	180F
GFA SRELL	75F
GIMDION	180F
IRM-ST DSK	85F
SONDES	75F
IMPORT-PP	140F
INTIPATH	140F
JOSUAS UTILITES	75F
LECLUBANT	140F
MEGABANK	180F
MEGASAY	140F
PLOT ET	140F
RAM DISQUE	75F
SUPER PHIMATEUR	75F
SUPER SELECTEUR	85F
THE EXTENDING	75F
TOUCHES MORTES	95F
UTILE V2.00	75F

DRAGONLORD



A vous d'acquies l'expérience nécessaire qui vous permet de traverser les 120 lieux qui vous séparent du trône suprême auquel vous n'accéderez qu'après luttant combat.

TEL: 16 (1) 45 09 19 98

INSPIRATIONS

L'ACTUALITÉ DU JEU

HURLEMENTS

Jeu de rôle français, de Valérie et Jean-Luc Bizeau
Édité par Dragon Radio.

Voilà un jeu franchement étonnant. L'originalité indiscutable, pour le moins général à mon goût. Présente dans une boîte noire et ce au design agréable et penché (type chemise rigide), son contenu reste dans le même ton: deux livrets et un écran, le tout très bien conçu. Le premier livret présente le jeu en débattant par une nouvelle au style inventif et agréable, donnant le ton et la première dimension au système montrant ce jeu (qui n'en est peut-être pas un !). La deuxième partie explique la création du personnage, claire et facile à mettre en pratique. Enfin, la dernière partie est consacrée aux règles de simulation: cernes et détaillées, que certains trouveront insuffisantes pour polir leur masque d'imagination et leur difficulté de narration, et que d'autres trouveront à leur goût. Que chacun se rassure, des suppléments devraient venir étayer les règles pour les besoins en mal de formule magique. Mais il ne faut pas se laisser: c'est certainement un des jeux les plus durs à gérer. Le Meneur ou MJ a une tâche des plus difficiles, devant plus que dans tout autre jeu assurer la gestion de la partie, car la grande originalité de ce jeu est que les joueurs n'ont pas de feuille de personnage, c'est au maître de faire découvrir à chaque joueur le personnage qu'il incarne. Les seuls en certains les caractéristiques et leur incroyable mystère, qu'il révélera à chacun en temps et en heure.

Le deuxième livret contient une description détaillée de la période du Moyen-Âge. Époque où débient les personnages, ainsi que la description des races et des royaumes qu'ils pourront incarner et visiter. Le chapitre sur les races, très pointu, est un réel plaisir. Ce livret se termine par un scénario très bien écrit qui donne une excellente approche du jeu.

Je ne peux malheureusement pas en dire plus sur les personnages ou le type de scénario: le mystère doit être gardé pour le bon et l'intérêt de tous. Seul le MJ peut accéder à ces informations et une plus grande travail sera de les révéler à ses joueurs au cours de leur vie d'aventure et de découverte.

Ce jeu possède une atmosphère étrange qui peut vous pousser au bord de la terreur ou de la symbiose tant recherchée. Très bien écrit, il saura faire de vous un ami, seul par des illustrations de qualité. Il se peut que ce ne soit qu'un jeu, il peut aussi plaire d'imaginer qu'il n'en est rien.

S.D. & T.L.

MORT SUR LE REIK

Mort sur le Reik est un supplément Warhammer en français, édité par Jeux Descartes.

Le plateau est à la hauteur du thème. Cette nouvelle extension pour le jeu de rôle médiéval fantastique Warhammer est le troisième volet de La Campagne Impériale, laquelle comprend deux scénarios: Empire sur la Péninsule et L'ombre sur Bögenhafen. Nous qui nous étions détaillés de la vie dans l'Empire et deux grandes cartes au couleurs de l'Empire et de Bögenhafen. L'ensemble est soigné de même qualité que Mort sur le Reik, qui est une petite merveille de conception, contenant un scénario (à jouer indépendamment ou en relation avec la Campagne Impériale) captivant et extrêmement détaillé, clair et précis (de qui réjoie le maître de jeu), facilement assimilable, il n'en est pas moins complexe. Vous retrouverez tous les repères de Warhammer: ambiance sombre du moyen-âge allemand, chaos rampant, intrigues politico-économiques (rien à voir avec Dallas). Enfin, c'est un complément de règles sur la vie flaviole dans l'Empire et les règles de commerce maritimes, de tous les petits techniques pour mener une expédition, un combat sur mer, etc. Pourrait-on de possibilités de nouvelles aventures, ce supplément vous ouvrira de nouveaux horizons. Une carte en couleur vous montrera dans votre progression ainsi que de nombreuses illustrations.

S.D. & T.L.

**Mort
Sur le Reik**

**La Campagne
Impériale**



ALPHAIA: L'ACTION ROLE MAGAZINE

Alphaia est un nouveau magazine magnétique, c'est à dire présenté sur disque. On connaît Floppy, compact à l'informatique sur Amiga et ST. Alphaia se consacre uniquement au jeu de rôle, et est disponible pour Atari ST pour le prix de 34,90F. Le numéro 7 sera disponible en fin

d'année. Pour plus de renseignements, écrivez à: Alphaia A.R.M., 108 rue du Vieux Puits de Seveux, 92100 Boulogne. D'autre part, Alphaia présentera bientôt un véritable jeu de rôle magnétique: Les Aventuriers: le jeu de rôle des Américains 3D. Attention, il ne s'agit pas du tout d'un jeu micro, mais bel et bien des règles de jeu, scénario et aides de jeu d'un véritable jeu de rôle, qui devrait d'ailleurs être édité sur papier un peu plus tard. La version ST sera disponible fin janvier, et nous vous en reparlerons donc à ce moment-là.

S.L.

SOUS LES ARCADES

Ce mot marque un manque total d'originalité de la part des créateurs de jeux. Copies de jeux existants et suite de jeux à succès abondent... mais rien de neuf à l'horizon!

Quoi de neuf ce mois-ci? Le premier jeu de course automobile de chez Jaleco. C'est appelé **Sigurn**, et c'est tout simplement le Paris-Dakar qui vous est proposé. Présenté dans une voiture monté sur ressorts hydrauliques, l'habillage bouge donc en fonction des mouvements de la voiture. Plus belle encore, il y a un écran qui impressionne par vos aventures qui vous laissent alors passer tranquillement. Les types de terrains traversés sont variés et les plus avancés progrès à des accidents impressionnants. L'animation est rapide, sans valeur peut-être celle des jeux Sega, mais avec des graphismes de qualité et un son excellent, Sigurn est une bonne simulation de rallye.



Le nouveau Capcom, **UN Squadrone**, n'a rien de particulièrement original. C'est exactement comme Silkworm, si ce n'est que c'est beaucoup plus beau, avec une animation d'enfer et un scénario infernal. Bref, c'est techniquement parfait mais ça manque un peu de nouveauté.

Chez SNK, on retrouve **Beast Busters**, un nouveau clone d'Operation Thunderbolt, avec des aliens et des monstres à la place des soldats!

Chez Sega aussi, ce mon-cj n'était pas celui des innovations. E-Swat est un clone de Superman ou Robocop, si ce n'est que l'on peut jouer à deux à la fois. D'accord, c'est bon fait, mais de là à en faire toute une histoire, ce serait exagéré.



Tiens, une nouveauté chez Taito? Non. Criminal Investigation, porte comme sous-titre Chase HQ2. C'est toujours le même but, mais votre voiture n'est plus la même, est plus rapide et vous disposez de temps à autre d'armes spéciales. Ajoutez à cela des scénarios plus complexes (avec prise d'otages, etc...), des motocyclistes qui viennent à votre aide et quelques scènes d'intensité bien pompées sur Turbo Outrun. Bref, c'est encore mieux que le premier, mais on est loin de baigner dans l'originalité.



Notre petite fourmi aventurière doit rentrer avant la nuit.
Difficile de retrouver son chemin et de vaincre de tels adversaires...

40-32
DIFFUSION
82, rue Curial, 75019 PARIS

on s'est laissé dire que... VOUS AIMIEZ GEN 4

Intéressant ou cher item? Non, X-Multiply est un clone de leur propre R-Type. Ok, c'est beaucoup plus beau et plus rapide, mais tout de même... Et ça ne devrait pas s'arrêter pour pas que leur prochain jeu sera R-Type 2!



**Vous serez carrément
subjugués par:**

ST MAGAZINE

**TOUT L'ATARI ST
TOUT L'AMIGA**

**Les faire, en plus,
devenir MAC ou PC.
LES MACHINES DE DEMAIN**

**Ne restez pas à la
traîne, LISEZ L'AUTRE
magazine micro branché.**



MUSIQUES

Ce mois-ci, nous ne vous présentons surtout des musiques de film, mais les genres varieront dès le prochain numéro et il y en aura pour tous les goûts!

BATMAN

Danny Elfman / Warner Bros

Si à la rédaction la plupart n'aime pas ce que fait Prince, il y a tout de même quelques amateurs. Eh bien, ils sont cette fois-ci tous d'accord sur le fait que l'album Batman, signé Prince, est carrément nul. Par contre, la bande originale de la musique du film, signée Danny Elfman, est géniale. Tout d'abord on y entend pas Prince, et ensuite, c'est une musique aussi impressionnante que le film. Une bonne surprise.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

John Williams / Warner Bros

Fidèle à John Williams, Spielberg lui a demandé une nouvelle fois d'écrire la musique d'Indiana. Un changement par rapport à celle des deux films précédents, puisque le thème principal d'Indiana est très peu présent. Les musiques sont aussi rythmées que le film, et Williams se confirme comme l'un des meilleurs compositeurs, sa musique réussissant toujours à rappeler la scène du film à laquelle elle est associée.

THÈMES

Vangelis / Polydor

Être une compilation des meilleurs titres de Vangelis, voilà une excellente idée. Non seulement vous y trouvez les thèmes les plus connus, comme les Chasseurs de Feu, mais les amateurs y trouveront surtout la musique ORIGINALE de Blade Runner, jamais aussi impressionnante, et encore bien d'autres inédits comme les thèmes de "Matiny On the Bounty" ou de "Missing". Bref, rien que pour ça, il faut acheter l'album.



CASUALTIES OF WAR

Ennio Morricone / CBS

Morricone avait déjà réalisé la musique du précédent film de Brian De Palma: "Les Incorruptibles". Avec "Casualties of War", il réalise à nouveau un chef-d'œuvre. On y retrouve le Morricone des lacerations mais avec un soupçon de "Mission" et de "Il Était Une Fois En Amérique". Bref, en adre, et en les bien revoir le film rose que pour la musique.

S.L.

BOURQUINS

TARZAN

Editions Néa

"Tarzan? Connais pas." Voilà bien une réplique qui sonne faux, qui tîent de l'imaginaire, voire du délire! Tarzan est inconcevablement incarné en des héros de fiction les plus populaires avec Mickey et Shérlock Holmes. Que les auteurs méconnaissent...

Et pourtant! Grande est la surprise, à la lecture du premier tome de cette oeuvre impressionnante, écrite par le magazine en France aux Nouvelles Editions Oswald (Néo). Certes d'innombrables livres, BD et films, que sans-jac en outre, ont par héros le personnage central de cette anthologie.



gie en 24 volumes d'Edgar Rice Burroughs (1875-1950). L'adaptation la plus récente et la plus remarquable sans doute date de la série dans laquelle Johnny Weissmuller endosse avec son élégance naturelle la peau du Seigneur des singes. Comme à l'accoutumée, Tarzan neus et est présenté comme un bon sauvage, aimable et un peu simple, on est loin du récit de Burroughs, parfois même à son point.

Burroughs en lui-même en déjà un personnage fascinant, qui évoque les techniques 36 mètres du canotier américain; d'engagement entre mètres dans le 70e Cavalier à l'âge de 18 ans et combattit les Apaches! Tarzan, Lord Of The Jungle parut en 1912 et connaît immédiatement un succès important. C'est à l'origine un essai de Burroughs, dans la tradition du roman populaire du début du siècle et largement inspiré de L'île de la Jungle. Le narrateur, par l'intermédiaire d'un tigre de famille anglais venu à l'âge d'homme sans contact avec notre civilisation, perçoit un jargon critique sur la société occidentale dont il démontre la barbarie. Quelle déception, pour l'homme-singe qui s'était fait une idée de la condition humaine dans les livres qu'il avait appris à lire seul, grâce à un livre d'images! Tarzan s'est en fait que l'édification de l'homme "civilisé", une bête sauvage et féroce avec des connotations et des apparences qui ont vite fait de disparaître.

Pour conclure, un grand merci à Néa pour avoir été éditer cette version originale d'une oeuvre incontournable du XXe siècle, bien au-delà de l'innombrable récit d'aventures.

T.L.

L'ARBRE A REVES

Editions J'ai Lu

James Morrow, né en 1947 à Philadelphie (USA), critique littéraire, possède déjà quelques romans à son actif et collabore régulièrement à des magazines de SF. L'arbre à rêves se situe dans les récits de Science-Fiction. Des arbres qui produisent des "fruits" ou "psychopommes" que l'on mange dans le cadre de psychosondes pour sombrer dans les multiples valises du rêve programmé aussi vite que la réalité. Jusqu'à jour où une pomme explose...



né apparaît sur le marché et fait tomber dans la folie tous ceux qui le consomment. Pour Quirijn, le critique de rêver, spécialiste de série Z, c'est le début d'une longue quête en compagnie de son chat Basile, de sa fille et d'une psychobiologiste pour décrire l'autre et son créateur.

Le style est plutôt bon, les développements ont originaux et les personnages attachants. Le livre est bien rythmé; on ne s'ennuie pas et comme ce n'est pas si fréquent, finit-on!

S.D.

AU SERVICE DU MAITRE

Edition Denoël



OFFRE FANTASTIQUE

DEVEZ-VOUS GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 CPC 100 100 F	EXPLORA CPC 100 100 F	BAAL CPC 100 100 F	BASKET CPC 100 100 F	COBRA CPC 100 100 F	DENOMIA CPC 100 100 F	OLIVIER CPC 100 100 F	POTOMAC CPC 100 100 F	DAVID CPC 100 100 F	CARTE CPC 100 100 F
HOY CPC 100 100 F	IRON CPC 100 100 F	TRACERS CPC 100 100 F	MANUEL CPC 100 100 F	LIVINGSTON CPC 100 100 F	MATA CPC 100 100 F	HARI CPC 100 100 F	TETRA CPC 100 100 F	QUEST CPC 100 100 F	OBUL CPC 100 100 F
PORT CPC 100 100 F	QUAD CPC 100 100 F	CALL CPC 100 100 F	ALLIANCE CPC 100 100 F	RODOD CPC 100 100 F	SECRET CPC 100 100 F	DEFENSE CPC 100 100 F	SKRULL CPC 100 100 F	SOLEIL CPC 100 100 F	NOIR CPC 100 100 F
SPACE CPC 100 100 F	RACER CPC 100 100 F	SPACI CPC 100 100 F	NOD CPC 100 100 F	STARTUP CPC 100 100 F	BLOOD CPC 100 100 F	MONEY CPC 100 100 F	ZONE CPC 100 100 F	REVENUS CPC 100 100 F	NOIR CPC 100 100 F

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je propose immédiatement à l'arbre exceptionnel de devenir le Club. Je vous envoie les 3 jeux pour 199 F. Si vous ne pouvez pas les recevoir, je vous envoie les 3 jeux pour 199 F. Si vous ne pouvez pas les recevoir, je vous envoie les 3 jeux pour 199 F.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

Si vous êtes Membre du Club :
 • Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE.
 • Vous recevrez les 3 jeux pour 199 F.
 • Vous recevrez les 3 jeux pour 199 F.
 • Vous recevrez les 3 jeux pour 199 F.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

• Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pouvez en choisir un deuxième pour 25 F de moins sur notre catalogue (à l'achat) ;
 • Si vous n'êtes pas membre du Club, vous pouvez en devenir membre du CLUB MICRO AVENUE, en payant un an de 199 F. Vous recevrez les 3 jeux pour 199 F. Vous recevrez les 3 jeux pour 199 F.

VEZ-VOUS VOIR LE MAGASIN LE PLUS HITCHE DE PARIS



58/59, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
 Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois un logiciel ne vous convient pas, nous vous le remboursons intégralement sans discussion.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A MICRO AVENUE BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

TITRES	MACHINES
N° 1	
N° 2	
N° 3	

OUI, j'envoie mon bon de commande pour recevoir les 3 jeux pour 199 F.

Je vous envoie les 3 jeux pour 199 F. Si vous ne pouvez pas les recevoir, je vous envoie les 3 jeux pour 199 F. Si vous ne pouvez pas les recevoir, je vous envoie les 3 jeux pour 199 F.

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

COMMUNE : _____ CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Signature : _____

Dans la collection Préface du Futur, les éditions Desautel ont eu l'excellent idée de rééditer et parfois d'élargir l'attribution des nouvelles de D'us, du Sarcasme, du Malin et le subtil volume de cette collection qui suit l'autre au fil à mesure de sa vie, nous montre l'importance de l'actualité de l'époque vis à vis des récits de l'auteur, proposant dans chaque volume bon nombre de nouveautés inédites. C'est dans ce volume qu'apparaît l'aspect le plus intéressant de cet auteur qui compte parmi les maîtres de la SF. Pour donner une idée du thème principal de ce recueil, voici deux extraits aussi courts qu'éclairants...

"Les télégraphes se sont posés différents des jacobins, des robes rondes, des nazis ou des bolcheviks. Toujours on trouve un groupe qui veut décider du sort de l'humanité - pour son bien naturellement."

"De tout temps les hommes se sont entre-tués pour un motif stupide, un slogan inepte que quelqu'un d'autre leur avait mis dans la tête - quelque'un qui se précipitait de moqueries et touchait les bénéficiaires."

A lire si l'on est un fan de Dick où si l'on veut découvrir une nuance partie de l'œuvre incontestable de cet auteur géant.

LA QUÊTE DU DRAGON: LE VOL DES DRAGONS

Éditions Presses Pocket

Écrits par Anne Mac Caffrey et déjà publiés en 1967, ces romans d'héroïc-fantasy avaient obtenu à l'époque les prix HUGO et NEBULA, puis de référence en milliers de SF et de fantasques. Ils vivaient d'être réédités par Presses Pocket pour notre plus grand plaisir. En effet, il ne s'agit pas d'une simple aventure dans un pays merveilleux, peuplé de dragons et de chevaliers, mais plutôt d'une étonnante fresque, mêlant à la perfection suspense, amour, intrigues et combats. Le plus passionnant reste à nos yeux, l'approche originale de cet écrivain, on ce qui concerne les Dragons, être mystérieux et inquiétants, qui dans leurs deux ouvrages, ont été vulgarisés et normalisés comme de simples monstres. Ici, il sera question de génétiques, de symbiose et de combat épique contre un adversaire, qui les mène vers des sommets de l'héroïc-fantasy. A lire absolument! D.L.



BD

Chaque mois dans cette rubrique vous trouverez un auteur, un dessinateur ou une œuvre particulièrement intéressante, marquante ou attachante, ainsi que les liens existants entre certains logiques de jeux et bande dessinée, et enfin les nouveautés incontestables du mois. N'hésitez pas à nous écrire si vous voulez y voir apparaître un auteur ou un personnage que vous appréciez particulièrement ou que vous aimeriez mieux connaître.

SPIDERMAN ET CAPTAIN AMERICA

Éditeur: Marvel Comic Group (USA)

C'est respectivement en 1966 pour Captain America et 1962 pour Spiderman que ces deux super-héros font leur apparition aux USA. Spiderman, alias Peter Parker, l'étudiant en biologie, se voit piqué par une araignée irradiée au cours d'une expérience de laboratoire, baignant hasardeux qui vont faire de lui un héros non aimé, qui peut se déplacer le long des murs et doué d'un sixième sens, son costume fait son nom. Il apparaît la première fois dans le numéro 15 d'Amazing Fantasy, l'année suivante il possède son propre journal (son succès auprès du public étonnant américain (dans fondroyant) Le scénariste en fait le personnage Stan Lee et le dessinateur Steve Ditko; une rhéologie d'auteurs succèdent à cette équipe. Le cinéma, nous que le dessin



animé se sont inspirés du personnage. En France, les aventures de Spiderman (l'araignée) sont publiées par Semo, qui édite Nova, Strange, Spécial Strange et Titan.

C'est en mars 41 que le Captain America embouline les foudres. Pour répondre à un insipide besoin de héros nationaux, Joe Simon et Jack Kirby créent Steve Rogers, alias Captain America qui combat sans relâche les méchants nazis et japonais. C'est à l'origine un gaillardot tout l'Orion. Sans en vouloir pas, il est en dépit de sa cause n'est de coiffe à un savant génial. Celui-ci transforme notre héros avec force rayons (preuve que le médecin n'est pas forcément seulement mauvais pour la santé), le faisant devenir le colosse que l'on sait, sans avoir d'être tiré par un filaire expion tout. Captain America sera donc le seul "Super Soldat", le vrai, l'unique, se créant ainsi mieux avec lui, ce qui s'est fait être le cas si tous les GI's avaient rassemblé à Schwarze...

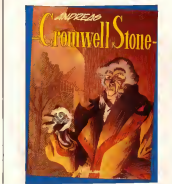
Il disparaît en 54 et ne réapparaît que dix ans plus tard, pour ne combattre que des supers-vilains; il passe de dessinateur en scénariste, trouve une compagne, Bernie Rosenthal et en 1980 devient non plus le héros solitaire pur et dur mais le héros romantique.

S.D.

ANDREAS

Paradoxe de Andreas Martens, dessinateur et scénariste depuis 1951.

Né au Allemagne de l'est, Andreas suit les cours d'arts graphiques de l'école des Beaux-Arts de Düsseldorf, puis ceux de l'Institut Saint-Luc de Bruxelles. Son tout apparaît la première fois dans la revue "Tintin" en collaboration avec Eddy Paerle pour le film "Johanna". C'est en 78 qu'il édite Rock pour le magazine. Tout en poursuivant les aventures de ce héros, il collabore à "Métal Hurlant" sur "Cyrras" et "Mili". Il dessine Cromwell Stone pour les éditions Michel Deligne, travaille également à "Le bougre" et signe des scénarios pour Balthus Gross. Andreas vit sur la côte Atlantique, non loin de Saint-Breux, en Bretagne.



Rork reste la principale création, personnage vénéreux mais pervers étrange: fils d'un forgeron qui vivait au XVIe siècle, grâce à des secrets alchimiques, il peut changer d'époque et d'époque, ce qui lui permet de remonter au fil des époques avec un grand intérêt.

Héros typiquement Lovecraftien, Rork est un des personnages de bande dessinée les plus énigmatiques qu'il n'ait été donné de rencontrer. Andrian est un dessinateur et scénariste des plus originaux, notamment pour sa mise en page scénarique et son trait de crayon. C'est un dessinateur à contrejour absolu, ne serait-ce que par la position originale qu'il occupe dans le monde de la bande dessinée.

S.L.



Collectif Histoires et légendes (Édition du Lombard)

- Rork 1 Fragments
- Rork 2 Passages
- Rork 3 La Cité d'Or
- Rork 4 Lumière d'étoile
- La Caverne du souvenir

Raffington Event

Les Hommes de l'Associé
Cytus
Mili

Édition Michel Deligne
Cromwell Stone

CINEMA

OUTRAGES

(Casualties Of War)
De Brian De Palma
Columbia
Sortie le 10 janvier

Encore un film sur le Viet Nam, ou, certes, mais réalisé par Brian De Palma, le génial scénarisateur de *Phantom Of The Paradise* (1974), et l'excellent réalisateur de *Carnie* (1976), *Scaface* (1983), *The Untouchables* (les incorruptibles, 1987) et j'en oublie (un paquet, même: *Pulsions*, *Furie*, *Obsession*, *Sœurs de sang*, *Blow out*, *Body double*; note du SDR). *Outrages* est inspiré d'un roman de Daniel Lang qui pose le problème de la rap-



sabilité et de la conscience individuelle opposées à l'obéissance aveugle vis à vis de l'autorité militaire, dans ce cas définitive. Le Vietnam n'est que le prétexte, le décor de cette problématique qui aurait pu se dérouler n'importe où. Les principaux interprètes sont crédibles: Michael J. Fox (héros de *Retour Vers le Futur*), malgré son look ado-lescent, s'en sort bien. Quant à Sean Penn (héros de *Comme un chien, comme un chat*), il trouve un rôle à sa mesure. Reste un film intéressant, sans surprise; pas le meilleur De Palma.

S.D.



GADGETS

L'AGENDA DU JOUEUR



L'Agenda 90 du joueur, édité par Jeux Descartes, est arrivé. Il s'adresse à tous les joueurs du jeu (de tous les jeux!) et à tous ceux qui en ont marre des agendas tristes, avec la traditionnelle carte de France monochrome. Celui-ci est différent, il est beau et tout en couleur; il est pratique, sa nouvelle formule est une réussite. Il vous permettra de noter tout vos rendez-vous jusqu'à une heure avancée de la nuit. Il contient une mine de renseignements pour vos loisirs ludiques: adresses des clubs de jeux sur toute la France, des boutiques spécialisées... Enfin il contient un jeu d'échecs qui vous tiendra en haleine tout le long de l'année et qui vous permettra peut-être de gagner un des nombreux prix offerts par Jeux Descartes. A noter que l'Agenda du joueur commence en octobre 89 et finit en décembre 90. 4/3 pour le prix d'un, faites le calcul!

S.D.

L'UNIVERS des SUPER-HEROS !



SEMIC FRANCE ET TITUS OFFRENT 6 BANDES DESSINEES AUX 200 PREMIERS A NOUS ENVOYER LEURS COORDONNEES A:

GENERATION 4
CONCOURS TITUS
210 RUE DU FAUBOURG-SAINT-MARTIN
75010 PARIS

DE PLUS, TOUTES LES PERSONNES QUI S'ABONNERONT CE MOIS-CI RECEVRONT EGALEMENT LES SIX BANDES DESSINEES EN QUESTION!

MERCI A EUX



ÉDITÉ PAR UBI SOFT

INTRUDER

UBI SOFT

voit Félix Eboue
94000 CRETEIL

4 Septembre 2265, à bord d'un vaisseau spatial en mission spéciale quelque part entre Mars et Jupiter. Les objets les plus familiers sont tout à coup pris de folie : l'ordinateur se brouille, une brosse à dent brise un hublot et se précipite dans l'espace, les lumières s'éteignent et une aéro-ne se met à hurler.



une réalisation de
qualité que les
amateurs du genre
apprécieront

GEN 4

Plus grave encore, les communications avec la Terre sont interrompues. Aucun doute, les mêmes phénomènes étranges doivent s'y passer. Très inquiet, l'équipage décide de rentrer sur la planète bleue.

Lorsqu'ils pénètrent dans l'atmosphère, une voix métallique retentit :
"YOU ARE INTRUDERS :
Vous êtes
des envahisseurs"

**UN
SHOOT'EM
UP
DÉLIRANT**

UBI SOFT

Entertainment Software



et dans les autres points de vente

**je veux vraiment tout
savoir sur les jeux micro**

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX

GÉNÉRATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux Atari ST, Amiga et PC. Des lés d'actualité, des tournois de photos, des cascades de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST, AMIGA ET PC ONT DÉJÀ UNE BIBLE : CONSERVEZ LA.

Si je désire recevoir les numéros suivants de Génération 4, pour un total de ... francs, indiquez ci-dessous les numéros de Génération 4 que vous désirez acquérir :

- | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> N°1 | <input type="checkbox"/> N°2 | <input type="checkbox"/> N°3 | <input type="checkbox"/> N°4 |
| <input type="checkbox"/> N°5 | <input type="checkbox"/> N°6 | <input type="checkbox"/> N°7 | <input type="checkbox"/> N°8 |
| <input type="checkbox"/> N°9 | <input type="checkbox"/> N°10 | <input type="checkbox"/> N°11 | <input type="checkbox"/> N°12 |
| <input type="checkbox"/> N°13 | <input type="checkbox"/> N°14 | <input type="checkbox"/> N°15 | <input type="checkbox"/> N°16 |
| <input type="checkbox"/> N°17 | <input type="checkbox"/> N°18 | <input type="checkbox"/> N°19 | <input type="checkbox"/> N°20 |
| <input type="checkbox"/> N°21 | <input type="checkbox"/> N°22 | <input type="checkbox"/> N°23 | <input type="checkbox"/> N°24 |

ATTENTION : Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui de mois en cours.

Je choisis : 1 numéro vaut 250F O
5 numéros : 100 FF O 10 numéros : 1700F O
une reliure 65 FF O 2 reliures : 1300F O
le pack d'enfer vaut 2700F : 11 numéros au
choix (les indiquer) + 2 reliures O
**Port compris. Cocher le ou
les cercles désirés.**

Envoyez votre règlement à : **PRESSIMAGE**
210, Rue du Faubourg, St-Martin 75010 PARIS

NOM :

Prénom :

ADRESSE :

VILLE : CODE :

Règlement : Pour l'étranger, voir les conditions en page sommaire

☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat

LA CINECARTE PREMIERE

Voici une carte à puce Pathé Cinéma des plus belles et des plus pratiques. Elle est semblable à une carte à puce normale, si ce n'est qu'elle donne droit à 3 entrées dans la plupart des salles Pathé (13 sur Paris et 23 à province), sert de coupe-file et est illustrée. Elle est en plus rechargeable dans les salles, 6 fois (par 10 places), dans un délai de 18 mois. Enfin, c'est une véritable carte de collection, utile en nombre limité et numérotée ! Une bonne initiative qui devrait se développer rapidement dans le futur...



FM MELODY MAKER

Ce package proposé par Upgrade Edition comprend une disquette ainsi qu'une cartouche équipée de deux prises Synth classiques et fonctionne sur un Atari ST. La cartouche est en fait un petit synthétiseur, et il suffit de la connecter à votre chaîne-hifi pour écouter les musiques, que vous créez avec le séquenceur proposé sur le disquette. Ce séquenceur est très simple d'utilisation, et les résultats sont excellents, surtout lorsque l'on connaît le prix de FM Melody Maker : 790F. Certains jeux devraient, de plus, dans le futur utiliser les possibilités de cette cartouche. En attendant, c'est un cadeau de fin d'année complètement excitant pour tous les branchés musique et création personnelle. Recommandé !

INTERSOUND

Incoercible ! Cocktail Vision propose une interface de très petite taille, permettant de relier votre PC à votre chaîne-hifi. Elle permet de pouvoir écouter les sons numérisés, en interruption, ce qui donne des musiques et brayages aussi bons qu'un Amiga, et mono seulement (quant même !). Un inconvénient : pour le moment, seuls les logiciels Cocktail Vision et Tomahawk utilisent ce système. Un bon point : ça ne coûte que 200 francs ! S.L.



LES COMPAGNIES FRANÇAISES

LANKHOR

Mangia Island est une dernière fois présentée en preview, alors que Vroom est une nouvelle fois repassé pour être encore amélioré.



TOMAHAWK

Oliver, basé sur le nouveau dessin animé de Walt Disney, est arrivé durant le bouclage sur PC et ST. Prévu également sur Amiga, il sera testé dans notre prochain numéro. D'autre part, l'arcade Duke 90 devrait sortir fin décembre ou début janvier, sur Amiga, PC et ST. Nous devrions donc le tester dans notre prochain numéro.



INFOMEDIA

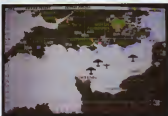
Rockstar arrive, bientôt, c'est promis ! Explora 3 devrait commencer à faire parler de lui d'ici le mois prochain, alors, rendez-vous au numéro 39.



NEW-DEAL

The Few, wargame basé sur la bataille d'Angleterre, sera surtout conçu autour d'une accessibilité à tous. Le jeu sera disponible fin janvier sur Amiga, PC et ST. Astère est un jeu d'aventure entièrement graphique qui est présenté dans la rubrique previews. Enfin, Krueg est un shoot'em up dans lequel on "blaise" des aliens, et sera pour plus tard dans l'année. Blazer : dévorer, éliminer, détruire, pulvériser, attrister en langage Genkalein.

Genkad : drôle superbraché jeux vidéo de la galaxie Terre. Deride : quadrupède de type humanoïde ayant au moins la valeur d'un pois chiche en guise de cerveau.



LORICIEL

Harricann est présenté en previews. Super Skweek et Tennis Cup avancent bien, et cette excellente simulation de tennis sera seule dans notre numéro de fin janvier.



16/32 EDITION

Nervous: Après Quest est un jeu d'aventure dans la lignée de Kiki, et devrait être disponible prochainement. Fearful Story et Fire Rescue sont des jeux d'arcade mettant en jeu des personnages sortant tout droit de bandes dessinées. Ces jeux sortiront début 90 sur ST.





ACKERLIGHT SOFTWARE

Début 90 sortira chez cette nouvelle compagnie The Last Raiders Of Wind, un jeu d'arcade pour Amiga. Des sorciers volent la force des Vents aux Aventuriers du Vent, afin de contrôler une machine infernale qui leur permettra de conquérir l'univers. En tant qu'Aventuriers du Vent, vous devez les en empêcher en détruisant la machine. De un à deux joueurs peuvent participer en même temps!



F24 RETALIATOR

U.S. AIR FORCE

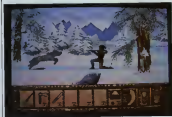
Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.

ATARI & AMIGA

ZAC DE MOUSQUETTE, 96110 CHATEAUN, LIF DE CLASSE
TEL (01) 43360575

SILMARILS

Colorado avance décidément bien, et s'annonce vraiment grandiose, ne serait-ce que par les graphismes très soignés. Starblade, le nouveau jeu des auteurs de Turghun n'est pas non plus en reste, et sera digne du 90. Plus tard, ce sera le tour d'Odyssey, basé sur les aventures d'Ulysse.



LEGEND SOFTWARE

Pas de nouvelles du jeu d'arcade Ninjimal et du jeu d'aventure Nishikura. On devrait en savoir plus le mois prochain.

TITUS

Quas de neuf chez Titus? Eh bien, rien pour le moment. Et ben alors, les p'tits gars, vous nous cachez des trucs?

ART OF DREAMS

Cette nouvelle compagnie française éditera très prochainement un jeu, nommé Antago, que nous présentons en preview.

UBI SOFT

Nous vous présentons Unreal, Final Command et Fred en rubrique preview.

INFOGRAMS

Il n'y est pas encore plus tard dans l'année, alors que Jumpin' Jack. Son touche à sa fin, et pourra être testé dans notre prochain numéro.

HURIKAN

Vaux est encore une fois présente en preview, à quelques jours de sa sortie sur Amiga. Test complet dans notre prochain numéro.

DELPHINE SOFTWARE

Toutes les nouveautés de Delphine Software, ce sera pour notre prochain numéro... Patience!

LES COMPAGNIES ETRANGERES

CINEMWARE

Après It Came From The Desert le mois dernier, voici que TV Sports Basketball devrait sortir, sur Amiga toujours, en janvier. Compter deux heures au test de ce jeu qui s'annonce grandiose dans notre prochain numéro.



DOMARK

Cyberball, le jeu de football américain robotisé sera disponible sur Amiga et ST en janvier. Graphiquement très proche du jeu d'arcade, la conversion devrait faire un malheur partout dans le monde, et un peu moins chez nous où le football américain a été pas toujours très connu.

Escape From The Planet Of The Robot Monsters, en cours de conversion par l'équipe qui a fait Blastfreaks, sera quant à lui disponible en cours d'année 90.

Devant le succès très important de Hard Drivin, un disque supplémentaire, Extra Tracks, devrait sortir rapidement. Cette extension proposera de nouvelles courses! Plus de détails prochainement.

INTERCEPTOR

Xenomorph et Debut ont un peu de retard, mais devraient être finalement sortis dans notre prochain numéro.

DIGITAL MAGIC

Nous sommes maintenant en mesure de vous présenter Drivin' Force en preview, sur Amiga. La version ST suivra plus tard.



ACTIVISION

Nous devrions avoir bien des informations le mois prochain, sur les nombreux produits en cours de réalisation, comme les adaptations de Dragon's Breed, Atomic Robokid mais aussi les jeux originaux Warhead, Exodus, Driftlands et Spindizzy 3. Tous ces produits sont prévus pour Amiga et ST.

Hot Rod sortira bien en janvier sur Amiga et ST. Fait par le programmeur de Gaultier, 2, 4 joueurs pourront même participer en même temps grâce à un dédoubleur de joysticks. Le jeu est une série de Supersprint amélioré, comprenant 30 circuits où les joueurs doivent en plus de leurs adversaires, faire face à de la pluie, de la neige, des obstacles, des sables mouvants, des voitures de police.

EMPIRE

Geza's Super Soccer devant être tiré sur Amiga et ST dans notre prochain numéro. X-Men, un jeu dans la lignée de La Revanche du Docteur Fatalis, sera disponible plus tard dans l'année.

GRANDSLAM

Space Harrier 2 arrive sur Amiga et ST. Le jeu reprend le même principe que le premier du titre, mais avec des tableaux et monstres différents. Le jeu devant sortir début 90, en même temps que Scramble Spirits, une autre adaptation d'un jeu d'arcade Sega. Le mois prochain, nous avons Liverpool, un nouveau jeu de football.



ARC

Estherpie est un jeu dans le genre d'Elite, avec plus de scénarios d'action. Armada est un remake de Boordino (totalement dans ce numéro), mais ça se déroule surtout sur l'eau. Enfin, Prince est un wargame surtout fait pour jouer à deux en connectant deux ordinateurs. Ces jeux sont prévus sur Amiga, PC ou ST.



THE EDGE

Punisher, basé sur la BD du même nom arrive d'ici la fin décembre sur Amiga et ST. Nous le testerons dans notre prochain numéro. Un autre jeu sur le Punisher sera disponible en 1990, basé cette fois-ci sur le film.

OPERASOFT

Mot et Créatures devraient être testés dans notre prochain numéro sur Amiga, PC et ST.

OCEAN

Pas grand chose de neuf chez Ocean, c'est l'on préparait surtout Noël avant de passer au mois... Reste donc vous saurez beaucoup plus de choses dans notre prochain numéro (que je vous recommande, soit dit en passant).

ORIGIN

Trois produits sont prévus pour le mois prochain: Ultima V pour Amiga et ST, et Knight Of Legend et Windwalker sur PC. Bien des aventures en perspective!

LUKASFILM GAMES

Nous espérons tous pouvoir vous présenter un jeu plus amusant d'ici le mois prochain. Ce nouveau jeu d'aventure de chez Lucasfilm Games présente en effet un scénario original, des graphismes somptueux et un système de jeu innovateur. Le jeu est prévu pour PC, Amiga et ST.

Une porte s'est ouverte dans un violent déchirement de l'espace et du temps. Vous êtes APTOR et pour vous, l'horreur commence... maintenant.

HYPERPORT

APTOR Quest



82, RUE CURIAL, 75019 PARIS



HEWSON

Alors que Nebulus 2 se prépare pour le début de l'année, Hewson nous concède également l'adaptation du très fameux Paradroid du C64, sous le nom Paradroid 90. Le jeu consiste à déplacer votre drôle dans un complexe de 10 niveaux envahis d'ennemis en tout genre.

ANCO

Player Manager devrait être disponible d'ici le mois prochain, alors que Kick Off 2 arrivera un peu plus tard.



ELECTRONIC ARTS

Neuromancer Amiga est quelque peu retardé et ne sortira finalement que début 91. Par contre, d'ici la fin décembre, il y aura Fire King sur PC, ainsi que Starflight sur Amiga. En janvier, ce sera le tour de Skate Or Die sur Amiga et ST, Starflight 2 sur PC et Panzer Battles sur PC.

PSYGNOSIS

Toutes les nouveautés sont présentées dans la seconde partie de notre spécial Psygnosis. Régalez-vous !

ELITE

La version Amiga d'Overlander sera disponible d'ici la fin du mois de décembre. Ensuite, il faudra attendre mars pour voir venir des nouveautés de chez Elite, comme Ghost'n'Goblins sur Amiga et ST et Grand National, un jeu de course.



MIRRORSOFT

Dynamic Debugger et Bloodwych Data Disk 1 devraient être disponibles le mois prochain, alors que Blade Warrior a été quelque peu repoussé jusqu'en mars.

READYSOFT

Space Ace avait du retard, et ne sera donc testé que dans le prochain numéro.

SYSTEM 3

Deux jeux d'action/aventure, Tanker et Myth, sont en cours de développement. Ils devraient être disponibles durant le premier trimestre 91.

SSI

De nouveaux produits de la gamme AD&D sont en préparation, mais vous en saurez plus dans notre prochain numéro.

SIERRA-ON-LINE

Aucune nouvelle suite de ce mois-ci, à notre grand regret. Le mois prochain devrait être meilleur !

US GOLD

La plupart des projets de la compagnie sont présentés dans la rubrique Preview. Autre régalez-vous !

THALAMUS

Search For Sharla, jeu d'aventure interactif, est prévu pour le début 91. Plus de détails le mois prochain.



ADDITIVE

Aquanaut touche à sa fin, et devrait sortir tout début 90. C'est un jeu dans le style des *Cinemaware* dans lequel vous jouez le rôle d'un explorateur qui va découvrir l'Atlantide au fond d'une mer... le tout, dans le genre *Rocket Ranger*, avec beaucoup plus d'action. Aquanaut est prévu pour Amiga et ST.

VIVID IMAGE

Cette société regroupe les programmeurs des très connus *Lair*, *Ninja I* et *2*, et éditera début 90 un jeu nommé *Hammerfist*. Durant trois niveaux de 16 écrans chacun, vous combatterez divers monstres et créatures, qui laissent derrière elles des capsules vous donnant diverses armes supplémentaires ! À la fin de chaque niveau, un écran monstre vous attend ! Ce n'a rien d'original, si ce n'est que la réalisation à l'air très soignée, et qui à l'air d'appréhender à de grosses surprises, selon les dires des programmeurs. Attendez donc ! Sortie prévue pour janvier sur Amiga et ST.



TYNESOFT

De tous les produits de cette compagnie, seul *Elvira* n'est pas encore sorti. Ce jeu d'aventure/rôle devrait être disponible début janvier, et sera donc testé dans notre prochain numéro.

NOVAGEN

Inconceivable mais vrai ! *Damocles* justifie son nom en restant éternellement suspendu au-dessus de nos têtes, il est une nouvelle fois reporté. Après deux ans d'attente, on est plus à l'aise qu'à l'école.

MIKROPROSE

Nous vous présentons la plupart des prochains produits Mikroprose en rubrique *Préviews*, en dehors de *Bataryal*, qui est le nouveau nom d'un produit connu auparavant en tant qu'*Epoch*. Ce jeu est un mélange de stratégie et de politique, prévu sur Amiga, PC et ST.

ARTRONIC

Un mélange de jeu d'aventure interactif, d'action et de science-fiction : voilà ce qu'est *Soldier 2000*. Le jeu est prévu pour janvier sur Amiga et ST.

RAINBOW ARTS

East Va West, jeu d'aventure se déroulant à Berlin (ils n'ont vraiment pas perdu de temps !) en 1948 devant s'être fin décembre sur Amiga, PC et ST. Le jeu comprendra une cassette audio recitant bien des indices permettant de mieux comprendre l'énigme. Test complet le mois prochain.



Interphase

Les rêves du futur deviennent maintenant réalité :

des professionnels parfaitement entraînés dont le but est

de créer des moments envoies de manière éprouvée :

des rêves destinés à effacer la peur de la machine évoluée.

Depuis la création des *Chasseurs de Têtes* (TM) à l'air des graphiques à l'intérieur de certains chasseurs de têtes (TM) ainsi que des *Chasseurs de Têtes* (TM) à l'air des graphiques à l'intérieur de certains chasseurs de têtes (TM).

En fait, pour réaliser certains, vous devrez passer dans l'air des graphiques à l'intérieur de certains chasseurs de têtes (TM) à l'air des graphiques à l'intérieur de certains chasseurs de têtes (TM).



INTERET : 98%

Interphase est une marque de Ubi Soft.

Distribué par
UBI SOFT
Voie Félix Eboué
910 CRETEIL CEDEX
77100

SPECIAL PAYGNOISIS

Partie 2

La ligne Paris-Manchester s'étant dégagée, nous avons enfin pu aller faire un tour à Liverpool, ville lugubre, sale et à moitié en ruine, où tout semble en reconstruction. C'est sur les nouveaux docks que se trouvent les locaux de Paygnosis. Ce n'est pas gigantesque, mais c'est spacieux, car peu de personnes travaillent à plein temps pour la compagnie, la plupart des programmeurs bossant chez eux. Bonne nouvelle pour les fans de la compagnie, cette seconde partie n'est pas la dernière. En fait, il se pourrait bien que l'on parle de Paygnosis tous les mois dans les previews, étant donné le nombre de softs prévus pour 90... Attention, les dates de sorties indiquées sont très vagues, dès qu'il s'agit de l'année 90!



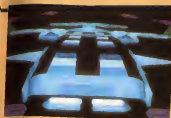
Johnatan Ellis dirige Paygnosis!

Lorsque l'on discute avec les responsables de Paygnosis, on n'a pas l'impression d'avoir affaire à des éditeurs, les pas question de sortir un jeu vidéo que coûte. Chez Paygnosis, on est perfectionniste, et on sort un produit uniquement lorsqu'il est parfait sur tous les points. C'est pour cela que les produits tardent souvent, c'est aussi pour cela que les dates de sorties que nous indiquons ont peu de chances, sauf pour les trois prochains jeux, d'être respectées. Une autre chose assez remarquable, c'est la volonté de tirer le maximum des machines, Shadow Of The Beast est en cours de réalisation sur ST, "juste pour montrer que c'est possible".

STRYX

PSYCLAPSE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin décembre 90

Nous vous avons déjà présenté Stryx dans notre précédent numéro, mais nous disposons maintenant de nouveaux éléments pour vous montrer de nouvelles choses. Tout d'abord, vous pouvez voir des photos de la fabuleuse présentation qui occupe tout de même 1000Ko! Vous y voyez un vaisseau, foncé dans un tunnel, sur lequel des néons se réfléchissent, puis le héros (vous!), dans la voiture, avec les néons en reflet sur vos lunettes. Après quelques secondes, vous arrivez à votre destination, et entrez dans un hangar, où on vous donne votre mission.



STRYX: dans les tunnels.

STRYX: la présentation...



STRYX: ...qui utilise tout de même...

STRYX: ...100 méga-octets!



STRYX: comme Olds.

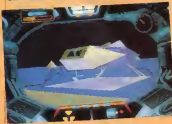


STRYX: sous les docks.

INFESTATION

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: fin décembre 90

De même que Stryx, Infestation a déjà été présenté le mois dernier, mais nous avons également de nouvelles choses à vous apprendre. Tout d'abord la présentation... On voit d'abord une planète, puis au loin, un fluide qui se sépare en



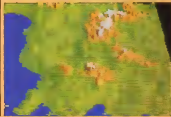
deux, et arrive droit sur l'écran. D'un côté, passe au vaisseau et de l'autre, un croiseur. On le voit alors survoler la surface de la planète, la lumière qu'il dégage se reflétant au sol, puis, enfin, il pose pied à terre. Le jeu passe alors en phase 3D, je rappelle que le but du jeu est de détruire toute vie extraterrestre dans une colonie envahie par des Aliens tout droit sortis du film du même nom. Ce jeu mêlant arcade, aventure et stratégie possède un nombre élevé de possibilités, ne serait-ce qu'au niveau de l'équipement dont vous disposez. Bref, nous testerons cet excellent produit dans notre prochain numéro.

CARTHAGE

PSYGNOSIS

Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier

Ce jeu relate la lutte entre Carthage et Rome. A la fin des guerres puniques, en 146 avant Jésus-Christ, Rome décide de mettre fin à la cité ennemie. Votre but, en tant que Duglases, héros de l'époque, est de défendre Carthage. Vous êtes aidé par la déesse Tanit qui vous donne le don de voyance. Ce don vous permet à tout moment de savoir l'endroit où se trouvent les troupes romaines. Le problème est que Carthage n'a pas d'armée assez forte pour se défendre. Le seul moyen d'en empêcher la destruction, c'est de repousser suffisamment les troupes romaines, car si Carthage s'est pas détruite dans les 30 jours, le général en chef des armées de Rome, Censorius, ne sera pas réélu. Ceci laisserait alors assez de temps à Carthage pour



EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROIDS



36.15
MICROIDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

70M. Les Cyborgs ont perdu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le croiseur Jordan échappé de leurs griffes peut encore sauver les Forces Armées Unifiées du désastre.

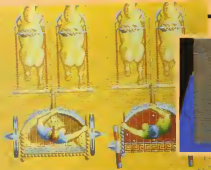
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous renforcerez les équipages dans les galaxies les plus hostiles, elles vous offriront dans la quête que vous mènerez aux côtés de l'armée 3D et 2D tous les avantages d'un jeu jamais revu.

Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et vivez votre nom dans la Légende du Futur !



MICROIDS

Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél : 16 (1) 46.81.00.00



CITY OF GUILT

4444 OK
1000 1000

SCORE
1
2
3
4
5

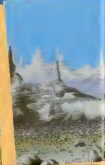
lever une armée afin de défendre la ville. Diogènes ne commande donc qu'une petite armée composée de 600 hommes de cavalerie. Fort heureusement, les navires chargés d'or arrivent régulièrement jusqu'à la ville, ce qui permettra d'acheter de nouveaux mercenaires pour renforcer les garnisons de chaque ville. Diogènes doit donc aller apporter l'or jusqu'aux villes où il veut de nouveaux hommes, et ceci grâce à son char. Sa tâche sera compliquée

par les assassins et guerriers romains, qui possèdent eux aussi des chars bien équipés. Chaque fois que l'on se déplace, on passe donc du mode stratégique en phase d'arcade, où il faut éliminer les chars romains avant qu'ils ne touchent le vôtre. Les différents corps d'armée s'affichent sur une carte fiscale magnétique, et la réalisation des combats en chars est grandiose. Espérons que la musique sera à la hauteur, et nous aurons un jeu d'arcade/stratégie génial!

GORE



GORE: appréciez la hauteur des sprites!



GORE: un scrolling différentiel sur 3 plans.

PSYGNOSIS
Systeme: Amiga / PC / ST
Sortie prévue: février 90

Voici un jeu dont nous n'avions jamais parlé auparavant, car il était tenu bien secret par l'équipe de Psychosis. Réalisé par les programmeurs de Blood Money, c'est ce

que l'on pourrait appeler un Slash'em'up! Gore, en anglais, cela veut dire "caillot de sang", ce qui vous donne une bonne idée de l'ambiance du jeu. Bref, le jeu n'en est qu'à ses débuts, mais c'est déjà tout à fait impressionnant. Il faut voir la taille des personnages, qui prennent la moitié de l'écran, et qui sont magnifiquement animés. Ce pourrait être tout, mais il n'en est rien. Sur Amiga, le paysage scrolle sur 3 ou 4 plans, un peu comme dans Shadow Of The Beast. Bien sûr, quand plus d'un ennemi se trouve à

l'écran, le scrolling est obligé de stopper, histoire de vous laisser le temps de décapiter ou de massacrer vos adversaires..., et puis, faut pas pousser, arriver des sprites gigantesques tout en faisant un scrolling multiplan parfait, c'est un peu trop, même pour un Amiga! Que dire d'autre, si ce n'est que les graphismes ne sont pas définitifs, mais qu'ils sont déjà somptueux, et que c'est peut-être ce que j'ai vu de plus beaux sur Amiga!



GORE: il ne manque que la musique.



GORE: un scrolling différentiel sur 3 plans.

OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier
Magazine
Digital

Un journal entièrement sur
disquette pour votre ATARI
ST et votre AMIGA

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentés
- De véritables démos des meilleurs logiciels
- VOS REALISATIONS

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins
publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS.

Numéros	1	3	6
Floppy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floppy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Texte étranger nous consulter.

Nom : _____
Prénoms : _____
Adresse complète : _____
Code postal : _____
Ville : _____

A retourner paiement joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 13, 66270 LE SOLER.
Tel : 68 34 23 03

AWESOME

PSYGNOSIS

Système: Amiga

Sortie prévue: février 90

Et voilà encore une exclusive! Génération 4. En attendant Shadow Of The Beast 2 (ne rigolez pas, je devrais pouvoir vous le montrer très bientôt!), les auteurs du premier jeu concoctent un jeu d'arcade se déroulant dans l'espace. Quoi de plus classique, aller-vous me dire? Vous êtes dans le vrai, mais avec Psygnosis à la réalisation, voici un programme qui risque de faire encore plus parler de lui que le précédent.

La première partie du jeu est vue du dessus. Votre vaisseau, qui prend en hauteur la moitié de l'écran, est fixe et centré au milieu de la zone de jeu. C'est l'univers qui l'entoure qui brème autour de lui, lorsque vous bougez le joystick. Dès là, c'est original, et cela bien fait. Le joueur sur les objets divers à détruire, des astéroïdes aux aliens en passant par divers vaisseaux ennemis. Tout est magnifique, tout va très vite, mais ce n'est pas tout. Vous trouvez bien évidemment au cours de cette partie des bonus qui vous donnent des armes spéciales, aussi détraquées et puissantes que dans Xenon 2. Il devrait même y en avoir plus, selon les auteurs! Bon. Après avoir remisé un ou deux seconds, on passe à la seconde section. Votre vaisseau scrolle, passe en hyper-espace et subitement, la partie avant de vaisseau se détache, et plonge vers le fond de l'écran.

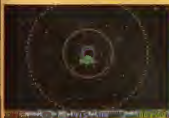
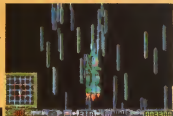
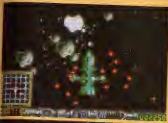
Eh oui! Cette seconde partie est vue comme dans Space Harrier. D'ailleurs, les monstres que l'on rencontre sont véritablement des dragons du jeu Sega. Seulement encore une fois, c'est la réalisation qui fait la différence. Ici, le graphisme est somptueux, y compris lorsque le dragon est au plus près à l'écran. Et pour tout vous dire, à ce moment-là, il prend la moitié de l'écran. Le tout baigne bien évidemment dans une flutité sans pareille.

Et on passe à la phase suivante, dès que le vaisseau plonge vers une magnifique planète. On retrouve une vue de dessus, votre vaisseau est à nouveau au centre de l'écran, mais il tourne désormais dans tous les sens, et c'est la surface de la planète qui scrolle de manière multidimensionnelle. Ah oui! Le scrolling est aussi différentiel sur deux plans, exactement comme dans l'exploration des grottes de Shadow Of The Beast, si ce n'est qu'ici c'est mieux, parce

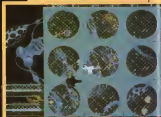
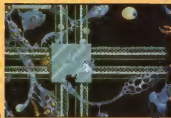


que ça va dans tous les sens. Après avoir détruit bien des ennemis, vous abordez la dernière partie du jeu. Le vaisseau vous largue à la surface de la planète, et commence alors un jeu ressemblant étonnamment à Alien Syndrome, sauf qu'ici vous êtes seul. On retrouve le même type de scrolling qu'au niveau précédent, et toujours des aliens à blâmer avec des sens toujours aussi détraqués.

Bon. Au total, on se retrouve avec quatre phases de jeu qui n'ont rien de très originales, mais qui sont tellement belles et bien faites qu'elles feraient palir de plusieurs la plupart des bornes d'arcade. Bref, Awesome est au shoot'em'up ce que Shadow Of The Beast fut aux jeux d'arcade/aventure: une révolution.



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.



PSYGO

PSYGNOSIS
Système: Amiga
Sortie prévue: eu-90

Voici un tout nouveau genre de jeu auquel vous n'avez pas encore joué. Tout a commencé lorsqu'une demo du domaine public nommée Psygo a circulé sur Amiga. Dans cette demo, on voit un exécrable tout droit sorti d'un dessin



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

Austerlitz

2 décembre 1805

Imaginez-vous à la veille de
l'une des plus célèbres
batailles :

AUSTERLITZ

Mirrorsoft vous offre l'opportunité de réécrire l'histoire.
Soyez prêts à relever le défi
avec AUSTERLITZ.

Vous connaissez Waterloo,
AUSTERLITZ est du même
genre avec en plus des graphismes en 3D.



UBI SOFT
UNIVERSAL BUSINESS INTERNATIONAL

PSYGNOSIS

TEMPUS

PSYGNOSIS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: mi-90

Tempus, qui ne sera peut-être pas le nom définitif, est un jeu d'aventure avec un soupçon d'arcade. C'est un méga-projet, dans le genre Dungeon Master si vous voulez. Vous y jouez le rôle d'un personnage piégé dans un monde peuplé. Le but du jeu est de localiser une machine à voyager dans le temps, afin de revenir à votre époque (ou ailleurs, car des sûres sont déjà prévues!). L'époque où vous êtes coincé est le Moyen Âge. Vous êtes dans un monde partagé en quatre régions, chacune gouvernée par un seigneur différent, dont les troupes parcourent à longueur de journée, récoltant les impôts, opprimant les étrangers et les nouveaux... comme vous! Pourquoi? Eh bien, comme d'habitude. Quelques années auparavant, le pays, alors un, fut dévasté par une guerre, au cours de laquelle les armées des quatre seigneurs s'affrontèrent. Soudain, un jour, une machine étrange se matérialisa au centre même du pays, une machine qui créa une paquebot gigantesque au sein de la population qui la considéra comme une arme du Diable. Cependant, les plus intelligents se rendirent vite compte que l'objet était inoffensif, et les seigneurs se tirèrent un avantage corrélat. Un trépas fut signé! Quatre composants importants de la machine furent récupérés, chacun en gardant un pour soi. Le reste de la machine fut enfouie dans une tour particulièrement bien gardée, construite au centre du monde. Le pays fut divisé en quatre parties égales, et les



inné, arriver sur Terre, et y avoir bien des problèmes. Gags en tous genres s'y accumulent, le tout semblant être l'œuvre de Tex Avery. Lorsque chez Psychosis, on découvre la démo, les auteurs sont immédiatement contactés, et un jeu Puggy est mis en chantier. Le joueur y dirigera l'extraterrestre, dans un jeu d'arcade/aventure se déroulant à travers des niveaux très variés. Les graphismes n'ont rien d'exceptionnel, contrairement à ceux auxquels nous sommes habitués pour un jeu Psychosis, mais l'animation est bonne et l'humour est au rendez-vous. Un type de jeu que Psychosis compte bien développer dans le futur.



OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.



tes de la machine. De nombreux scénarios sont prévus dans les régions elles-mêmes, y compris les forêts, les mines, les cimetières, et les catacombes ca-dessous des châteaux des seigneurs.

Il y a trois types de vus dans Tempus. Le premier est dans le genre de Dungeon Master, et présente les lieux comme si vous y étiez. Cela se déroule bien pour les bois, les donjons, les mines et les cavernes, bref, tout ce qui est proche d'un labyrinthe. La différence entre Dungeon Master et Tempus à ce niveau, c'est la réalisation. Tempus est graphiquement plus beau, mais également techniquement plus fort. Lorsque vous tournez sur vous-même,

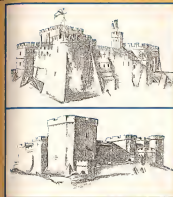


l'image ne fait plus un bond mais scrolle horizontalement. Encore plus impressionnant, lorsque vous avancez, le décor avance pixel par pixel, et non pas par zones comme dans Dungeon Master. Cela donne quelque chose de beaucoup plus réaliste et vraiment magnifique, surtout que les personnages qui apparaissent dans ces phases sont plus ou moins détaillés selon la distance à laquelle on se trouve par rapport à eux.

Le second type de vue est dans le genre Shadow Of The Beast, et apparaît entre les zones d'exploration et les destinations, comme les châteaux, l'abbaye, les villages, etc. C'est vraiment comme dans Shadow Of The Beast, avec un



scrolling horizontal différentiel sur trois plans (sans bien sûr Amiga que sur ST). C'est un peu plus arcade que le reste du jeu, même s'il y a encore des objets à ramasser ou à utiliser. Le dernier type de vue apparaît dans les lieux importants. C'est dans le genre du second type, si ce n'est que vous explorez des salles et autres pièces diverses à l'aide du



joystick. Comme dans le second type de vue, vous voyez votre personnage à l'écran. Ce troisième type de vue vient parfois compléter le premier type, lorsque dans un labyrinthe, on arrive à une pièce particulière par exemple.

Les scènes de labyrinthe sont utilisées pour les quatre forêts, deux donjons, une mine et quelques cavernes. Les scènes de lieux importants sont utilisées dans les quatre châteaux, l'abbaye, le cimetière et deux villages.

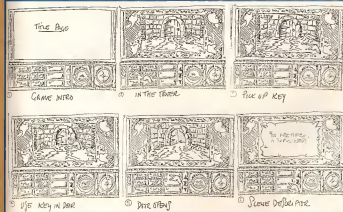
Les instructions sont simples, et s'obtiennent en cliquant sur des icônes: ramasser, poser, manger, utiliser, donner et parler.

Pour avoir une bonne idée de ce que sera le jeu, nous vous proposons un script du programmeur, montrant les différentes vues, selon les cas de figure. Vous pourrez également admirer les plans et premiers dessins du graphiste. Avec tout cela, je pense que vous aurez compris l'importance de Tempus pour Pygmalion, qui va porter un grand coup au jeu du genre. En effet, Tempus est beaucoup plus beau que tout ce qui s'est fait dans le genre, mais il est aussi entièrement amusé, ce qui ne gâche rien. Un défi à sur-vec de très près.



EXCLUSIF! LE SCRIPT COMPLET DU JEU TEMPUS!

Découvrez Tempus tel que son programmeur l'a proposé à Pygmalion! Ce script permet de mieux comprendre les différentes phases de ce jeu magnifique. Merci à Pygmalion.





1) VIEW INTO HOLE

2) FIND BONES

3) PICK UP BONES



4) CHARACTER IN DISTANCE

5) CHARACTER LEANS

6) TRUE TO CHARACTER



7) CHARACTER RETRACES

8) HE THEN DISCOVERS CHARACTER

9) HE LEAVES A KEY



10) A JERKED ON ATTITUDE

11) SOLDIER NOW DISAPPEARS

12) VIEW FROM THE HOLE



13) DON'T WARRING

14) SECOND FEELING VIEW FROM JERKED ON ATTITUDE

15) FIND THE



16) BACKGROUND DETAIL OF LAND MARKS

17) ENCOUNTER FOOT...

18) AND KILL THEM !!!



19) JERKED

20) VOICE

21) NOW DISAPPEAR



22) DON'T FORGET TO EAT!

23) ONE OF MANY DESTINATIONS

24) DETAILED INTERIOR



1 EXPLORE INTERIEUR



2 FIND SPECIAL WEAPONS



3 SOME DOORS



4 LEAD TO DIFFERENT LEVEL



5 SCENE DESCRIPTION



6 DANGER MAZE

Le Storyboard

- 1 Dès l'introduction du jeu terminée, la première scène sera...
2. Une vue de l'intérieur de la tour centrale. On peut voir une clé au sol
3. En cliquant sur l'icône RAMASSER, puis sur la clé, on prend l'objet qui s'ajoute dans l'inventaire. Cette méthode est utilisée pour ramasser tous les objets.
4. En cliquant sur l'icône UTILISER, puis sur le trou de serrure, on utilise l'objet au haut de l'inventaire, soit la clé.
5. La porte s'ouvre pour révéler une vue du monde extérieur.
6. A ce moment, une description apparaît à l'écran pour vous informer que vous allez quitter le lieu. Le programme charge les nouvelles données.
7. On est alors dans les bois, et la vue est telle que celle vue par votre personnage.
8. Des objets pourront être trouvés par terre à certains endroits.
9. Ils pourront être ramassés comme indiqué auparavant.
- 10 & 11. On rencontre des personnages pendant tout le jeu. Ceux que l'on croise dans les phases de labyrinthe sortent de l'ombre au fur et à mesure qu'ils avancent.
12. Cliquez sur PARLER pour voir si le personnage a quelque chose à dire. Certains personnages seront sympathiques, d'autres seront moins accueillants.
13. De nombreux personnages vous attaqueront.
14. Selon votre force et vos armes, vous pourrez vous défendre. Par exemple, vous pourrez utiliser une dague si vous en avez une.
15. Certains personnages laisseront des objets derrière eux lorsque vous les tuerez.
- 16 & 17. Il est possible de se tourner dans une direction parmi huit aux intersections.
18. Certains croisements se révéleront être des sorties du labyrinthe.
19. Une nouvelle fois, un message apparaît pour vous

prévenir que vous changez de lieu. Il est encore temps de faire demi-tour.

20. Les scènes de labyrinthe sont reliées entre elles, ou aux lieux importants, par des scènes où le personnage avance sur des paysages qui défilent horizontalement, selon un scrolling parallèle.

21. La manière d'utiliser des objets demeure la même.

22. Des repères géographiques apparaîtront dans le lointain pour donner une réelle impression de voyage sur de longues distances.

23 & 24. Des ennemis se promènent également dans ces portes-là.

25 & 26 & 27. Les intersections sont présentées autrement dans cette section, mais il est toujours possible de changer de direction.

28. Mangez pour retrouver vos forces!

29. Les lieux importants seront très détaillés.

30 & 31. Entrer et explorer les complexes de salles demandera du temps et obligera à faire des cartes.

32. Une bonne exploration sera bien récompensée, certains objets trouvés dans ces sections étant très utiles pour votre quête.

33 & 34. Certains lieux sont carrément reliés à de nouveaux labyrintes.

35 & 36. Dans ce cas, la description indique que vous allez explorer les donjons.

D'autres produits sont prévus pour l'année prochaine, comme Killing Game Show, présenté dans notre précédent numéro. Matrix Marauders est un jeu en 3D mélangeant Tracker et Team II, à un "humain" up a scrolling horizontal, avec trois plans différentiels sur S et Turbo Hugges est un jeu dans le genre de Hot Road, très prenant, mais avec des graphismes "normaux". Nous devrions pouvoir vous présenter certains de ces produits le mois prochain, ainsi qu'Aquventura, Barbarian 2 et Shadows Of The Beast.

LES PREVIEWS

MAUPITI ISLAND

LANKHOR

Systeme: Amiga / ST

Sortie prévue : janvier 90

Vous vous aviez déjà parlé de Maupiti Island le mois dernier, cette fois-ci nous y revenons d'une manière plus détaillée avant de pouvoir le visiter complètement. Le scénario est toujours le même, sans un rappel ne fera pas de mal. Jérôme Lange, c'est à dire vous, en route pour le Japon par la voie des mers, à bord du yacht de son fidèle ami Duhanuel, le Brubon, est obligé d'accoster en pleine nuit sur l'île de Maupiti en raison de l'annonce d'un cyclone. Le lendemain matin, le cyclone étant passé au large, vous recevez la visite d'une femme nommée Magpy. Elle a l'air bouleversée, et vous explique qu'une des habitantes de l'île a disparu, et vous demande de mener l'enquête. En jetant un rapide coup d'œil aux alentours, vous remarquez



ANALYSIS

Product	Price
1. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
2. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
3. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
4. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
5. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
6. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
7. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
8. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
9. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99
10. 100% Pure Cotton T-Shirt	\$14.99

 Springer

FURNITURE		FLORNTABLES	
CHAIRS (Set of 2)	1200	EUROPEAN CHAIR (Set)	2400
SOFA (Set of 3)	3400	IRON BOX	800
COUCH (Set of 3)	2800	WAGGON (Set of 3)	1800
TABLE (Set of 2)	2100	SHOWER (Set of 3)	1800
PLANT (Set of 2)	2200	SHOWER (Set of 3)	1800
SHOWER (Set of 3)	1800	IRON BOX (Set of 3)	1800
IRON BOX (Set of 3)	1800		

ATARI

5 BYRNE CIGARETTES	254
EUROPEAN CIGARETTES	195
ARCADIA COLLECTION	195
CHARTS	250
LEONARD B. CO., CO.	250
LEE JUSTICE	195
LEE VANDERBILT	250
MAHAR COLLECTION	251
MAHAR PHOTO	251
PRECIOUS METAL	255
RAE & COE AND SONS	255
SILVER COLLECTION	255
STANLEY TOLSON	255
TRAIL	255

[illegible][illegible]

CENTURY SCOT B.P. 484 CDDG-4 ACRES 11611
 TEL. 46-30-48

ADRESSE _____ L: COINTE REMBOURSEMENT + 20 F

_____ L: Garantie ☐ sans suite
VILLE _____
DATE _____ TEL. _____
NOM _____ PRE _____

CODE 118

qu'un nouveau bateau a jeté l'ancre à Maupeta durant la nuit, le Bambo. Ayant quelques heures de temps libre, vous décidez d'accepter sa proposition et commencez vos investigations sur le champ. Dès cet instant, l'enquête policière s'installe. Vous évoluez dans un décor superbe, perpétuellement animé et, grâce au système du jeu, bénéficiez d'une grande liberté d'action. Vous allez rencontrer de nombreuses personnes et les interroger. Attention, certains individus pourront vous fournir des réponses différentes suivant votre façon d'agir. Quelquefois, un peu d'argent, le présent d'un objet, ou encore un interrogatoire musclé, vous permettront d'obtenir des informations supplémentaires. Autre moyen plus subtil, vous pouvez mémoriser les réponses d'une personne et les soumettre à une autre, entraînant ainsi de nouvelles réflexions. Vous pouvez également suivre un des personnages de l'île, espionnant ainsi ses faits et gestes, sauf si vous êtes découvert avant... Il vous faudra aussi faire attention à votre constitution et surveiller votre alimentation sous peine de dépérir très vite. Sur chaque lieu que vous visiterez, soyez très attentif, certains objets trainent ici et là. Si vous pensez avoir repéré quelque chose, une loupe vous permettra de le visualiser sans problème. A noter le souci extrême de détail des programmeurs tout au long du jeu (par exemple, les mouvements des touches du piano mécanique jouant une partition correspondant exactement à la mélodie). On a véritablement l'impression de faire partie du jeu. D'autant plus que la communication avec les personnages se fait toujours, comme dans le *Manoir de Mortevielle*, par l'intermédiaire d'une synthèse vocale, ajoutant encore au réalisme de *Maupeta Island*. Cette fois-ci, il y a près de 450 phrases préenregistrées couvrant environ 50 minutes de dialogue. Bien entendu, vos sujets de conversation seront de plus en plus nombreux, au fur et à mesure de votre



progression dans l'intrigue. Durant tout le déroulement du jeu, un environnement sonore est présent, différent pour le jour et la nuit, changeant pour chaque décor et pouvant affluer sur certains événements. En mettant bout à bout chaque morceau musical, la longueur totale de la bande son serait d'environ une heure. D'ailleurs sachez qu'en tout, ce logiciel compte près de 3Mo de données. Un conseil, surveillez avec intérêt la date de sortie de ce logiciel, car *Maupeta Island* s'annonce comme LE jeu d'aventure de ce début d'année 90!

HARRICANA

LORICEL

Système: Amiga / PC / ST

Sortie prévue: février 90

D'ici peu de temps, vous allez tous entendre parler d'*Harricana*, importante course de motos des neiges se déroulant dans le grand nord canadien, dont Loricel nous propose une version micro. Dans celle-ci, la course compte douze étapes et vingt concurrents. Le principe est simple: le dernier arrivé est disqualifié et ne prend pas le départ de l'étape suivante. Il existe six adversaires un peu particuliers que vous retrouverez nécessairement en fin de parcours. La



fin de partie sera dure! Chacun d'entre eux possède des caractéristiques propres (le maladroit, le brutal, le rapide...), et toute l'astuce consistera à suivre le bon concurrent sans se laisser distancer. Afin de pouvoir progresser dans la course, sans avoir à tout recommencer à chaque erreur, les programmeurs ont inclus une option des plus intéressantes: vous pouvez enclencher un magnétoscope à tout moment, et de cette façon revoir votre course jusqu'au moment de votre faute. A partir de cet instant, vous reprenez les choses en main et repartez de plus belle. Le jeu comportera aussi quelques notions d'orientation et la réalisation s'annonce prometteuse. Wait and see!





OCEAN
OFFRE 50
COMPILATIONS
"GEN D'OR"
SUR LE 3615 GEN4.

Bloodwych

DATA DISK VOLUME 1
BIENTÔT DISPONIBLE SUR ATARI ST ET AMIGA

distribué par
UBI SOFT
1 Via Fels Brind
34030 Cinto

**DISCUTEZ | MARCHANDEZ |
MENTEZ EFFRONTEMENT !!!**



The Bloodwych sur ST



A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange se d'un mélange de sang, aquatique et infernal.

Sa mission consiste à récupérer le trésor qui dort dans le château de Bloodwych. Bien trempé et bien trempé.

Tant que les "Créatures Sanguines" restent assises, le Royaume, restera calme. Tant que la malice pour l'interdit. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement par des vases interactifs.

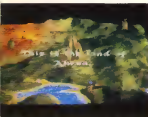
Discutez, marchandez, mentez, effrontez-vous, c'est le but !

La forte légendaire de chacun des personnages dans Bloodwych, dans un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un accès simultané.

Vive le jeu que vous attendez depuis longtemps. BLOODWYCH, pour ceux qui ont le goût.

DRAGONS BREATH



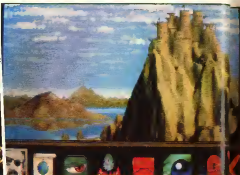
Le monde d'Anrea tel que vous le découvrirez dans Dragon's Breath.



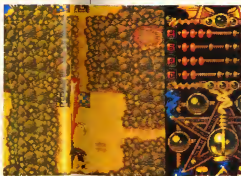
Occupez-vous des oeufs pour avoir de nouveaux dragons prêts à vos troupes.



Le trône du Grand Château détiend un secret délivrant l'immortalité... et une grosse surprise!



C'est de votre château que vous donnez vos ordres, en cliquant simplement sur des icônes.



Vous attaquez un village l'aide d'un de vos dragons.

PALACE
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: début 90

Dragon's Breath, le tout prochain jeu de Palace, est un mélange de stratégie et d'arcade, avec quelques éléments d'échanges, le tout se déroulant dans un monde d'héroïc-fantasy.

Au cœur des terres d'Anrea, il y a la Montagne du Nam, au sommet de laquelle se dresse le Grand Château. Trois personnalités de ce monde veulent découvrir le secret de l'immortalité, qui réside dans le trône du château.

Tous les personnages peuvent participer à Dragon's Breath, mais n'importe quel personnage peut-être également joué par l'ordinateur.

Pendant le jeu, chaque joueur doit acheter des informations et des ingrédients aux marchands ambulants qui sillonnent le monde. Il vous faudra aussi couvrir des oeufs de dragons (pas si, mais si!), lever une armée uniquement faite de dragons, capturer et gouverner des villages et surtout, trouver les morceaux du talisman qui seul, permet l'accès à la Montagne du Nam.

Chaque personnage donne ses ordres à partir de son propre château, en cliquant simplement sur des icônes. Mélant arcade et stratégie, le jeu possède des graphismes magnifiques et une bande sonore impressionnante. Ce jeu n'annonce-t-il pas, ce qui n'a rien de surprenant lorsque l'on sait que parmi les gens qui participent au développement, certains ont planché sur un jeu nommé... Populous.



Des marchands vous vendront renseignements et équipements divers.



Le laboratoire où vous mélangez herbes et ingrédients pour obtenir vos sorts.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

VELUX 2.1 - Amiga Commercial

ST GUENTIN YVELINES Carre Commercial

CAGNES/MER. St. Pierre Marché

34 00 34 01

01 52 01 45

01 22 15 21



Des graphismes vraiment somptueux pour un jeu de stratégie.



Vos dragons évolueront au fur et à mesure du jeu.



PRESSIMAGE
vous présente
son petit dernier:
ACTION PC

un **MAGAZINE**
exclusivement dédié aux
PC et COMPATIBLES

**DU
NOUVEAU
DANS
LA
PRESSE
PC**



ATTENTION

Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC.

ATTENTION

Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC.

ATTENTION

Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC.

ATTENTION

Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC.



OPERATION WOLF

Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC.

BATMAN

Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC. Les commandes de jeu sont les mêmes que celles de la version PC.

**GRATUIT DANS
CETTE COMPILATION
BARBARIAN II**

ocean

SPECIAL US GOLD

De passage à Birmingham, nous sommes allés pour la première fois chez US Gold. Autant dire que le bâtiment gigantesque dans lequel se trouve la compagnie laissent rêver plus d'un éditeur. Quels sont leurs projets? Eh bien, continuez donc à lire...

BLACK TIGER

Ce jeu Capcom est en préparation depuis des lustres... En fait, il aura près d'un an et demi de retard lorsqu'il sortira finalement, aux environs du mois de février! Pourquoi tant de retard? Tout simplement parce que le premier programmeur du jeu fut victime d'une crise de nerfs, à la suite de quoi il avorta le projet. Tout était donc à refaire, et comme l'adaptation n'est pas évidente, cela a pris du temps. Black Tiger, c'est un jeu de tableaux empruntant à niveaux, un scrolling multi-directionnel, et reprend les habituels éléments de jeu des Capcom. Vous tuez des monstres... qui laissent derrière eux des Zenny... que vous pouvez utiliser pour acheter des armes! Si le jeu n'est pas encore terminé, que ce soit sur Amiga ou ST, on sait déjà que c'est techniquement très réussi. En réduisant la taille des décors et personnages, on pouvait craindre une perte de définition dans les graphismes. Pourtant, malgré des sprites de taille moyenne, la finesse des graphismes est incroyable, de même que l'animation qui est parfaite. Côté couleurs, on retrouve les mêmes tons très lumineux de jeu d'arcade, et la conversion est donc d'excellente qualité. Reste maintenant à terminer tous les niveaux, seul le premier étant terminé à ce jour.



CRACKDOWN

Cet excellent jeu de Sega est actuellement en cours de programmation chez Arc. La drônette équipe qui nous avait programmé l'excellent Vergennes Worlds. C'est un jeu se déroulant sur 16 niveaux, dans un univers de science-fiction où il faut explorer les lieux, tuer de nombreux adversaires et poser des bombes avant de quitter chaque tableau. Le jeu est un jeu comme dans Gunbird, par dessus, ce qui est très agréable. LE meilleur dans ce jeu est que l'on peut y jouer à deux à la fois. L'écran se séparant alors en deux écrans indépendants! La conversion s'annonce parfaite, ce qui confirmerait les talents de l'équipe Arc. Pourtant ce n'est pas facile. Le fait d'avoir deux écrans oblige à avoir des scénarios de jeu moyennés, et donc à avoir des sprites très bien dessinés. D'autre part, vu le nombre de positions des personnages dans ce jeu, il faut également un nombre de sprites énorme pour leur animation. Il y a déjà six cent sprites pour les trois premiers niveaux... et comme le jeu en compte seize, on vous laisse imaginer! Le plus dur selon Arc, c'est l'intelligence des ennemis, qui doivent réagir consciemment, comme s'ils ne savaient pas où se trouvent les joueurs. Il y a aussi le fait d'avoir deux scrolling multi-directionnel à gérer en même temps à l'écran. Bref, ce n'est pas simple, mais chez Arc, on a peur de rien. La se-



le chose qu'ils ont dû renier, c'est l'animation durant l'introduction du jeu, et les images statiques entre chaque niveau... mais s'il reste encore un peu de place à la fin, elles reviendront. En tout cas, de ce que nous en avons vu, Crackdown ressemble en tous points au jeu d'arcade origi-



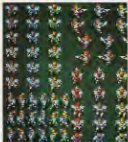
Cannon
M.Gun
Super Bomb

54
38

Cannon
M.Gun
Super Bomb

32
28

2 01



nal. Bien du plaisir en perspective donc, lorsque ce jeu sortira, vers mars sur Amiga et ST, et vers mai pour la version PC.

BEAUCOUP DE PROJETS...

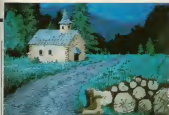
Côté adaptation, on sait déjà qu'US Gold nous prépare Dynasty Wars, et que c'est l'équipe de Tiertex qui s'en occupe. Nous sommes allés chez Tiertex, mais n'avons pas



pu voir quelque chose, le projet n'étant pas encore assez avancé selon eux. Les programmeurs m'ont promis qu'il y aurait un scrolling différentiel superbe, et que c'était la seule difficulté majeure de la conversion. Peut-être en verrons nous plus d'ici le mois prochain.

D'un autre côté, on soupçonne US Gold de préparer UN Squadron, dont nous vous parlons dans la rubrique Sous Les Arcades. Une adaptation qui ne devrait pas être trop complexe, en dehors des graphismes... Enfin, il se pourrait (et on l'espère beaucoup) qu'US Gold ait acquis les droits de Golden Axe, l'un de nos jeux préférés à la rédaction. Si c'est le cas, le jeu pourrait bien être disponible avant l'été 90.

La surprise vient de la décision d'US Gold de créer une gamme de produits 16-bits. Étrangement, la compagnie semble vouloir suivre la politique qu'Ocean décidait il y a maintenant un an, avec la mise en production de jeux uniquement Amiga et ST comme F29 Renegade, Lost Patrol ou Invaderz. On parle de six jeux en préparation, et dont on peut prévoir la sortie entre janvier et juin! L'un d'eux utilise un nouveau système permettant de faire tourner l'écran autour d'un axe de rotation, à une vitesse très rapide, un peu comme dans le jeu Assault. Autant dire que l'arrivée d'une gamme 16-bits chez US Gold pourrait bien relancer le combat pour la suprématie sur cette gamme de machines, combat où pour le moment participent surtout Miramax et Ocean. Plus de détails très bientôt!



jeu est très simple, et Astérix s'adresse donc à un public jeune, désireux de découvrir le jeu d'aventure. Le scénario... nous vous en dira plus le mois prochain.

DRIVIN' FORCE

DIGITAL MAGIC

Système: Amiga

Sortie prévue: janvier

Le problème avec ce jeu, dont nous n'avons pour le moment qu'une démo, c'est de prendre des photos, car s'il y a une pose, nous ne l'avons pas trouvée. Or, il y a près de 60 images à la seconde, ce qui est un peu rapide pour obtenir une photo de qualité.

Drivin' Force est un remake de Power Drift, avec une grosse différence, puisque la réalisation est exemplaire.



Côté jeu déjà, ça à l'air plus intéressant, plus proche, plus jouable. Histoire de ne pas être trop répétitif, il y a différents véhicules, comme des motos, des buggys, des camions, des F1, etc. Il y a aussi des circuits variés. Mais ce qui frappe le plus, c'est que Drivin' Force est très, très rapide, et possède une animation particulièrement fluide. Lorsque Digital Magic est sorti cette année Scorpius et Transo Assassin, nous avions dit que cela nous rappelait les débuts de Peyroux. Avec Drivin' Force, notre parole se confirme. Une version ST sera disponible après la version Amiga.

FINAL COMMAND

Final Command est un jeu d'aventure graphique, de science-fiction, entièrement contrôlé à la souris. L'action se situe sur une nouvelle planète découverte, où se trouve une colonie nommée Ilios III. Un réacteur qui fait provoquer la



UBI SOFT

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: janvier

destruction d'une partie des installations de la colonie. On construit alors une seconde station, Jura G2. Alors que les savants sur place sont sur le point de faire une découverte primordiale, la Fédération perd tout contact avec la colonie, et envoie immédiatement un vaisseau militaire, le Centaure. Quelques jours après, le Centaure ne répond plus! On vous envoie sur les lieux pour découvrir ce qui se passe.

Final Command comporte des graphismes très soignés, qui mettent dans l'ambiance étrange du jeu. Les effets sonores sont également assez argents, et comme le scénario ne l'est pas moins, Final Command s'annonce comme un jeu d'aventure très spécial.



FRED

UN SOFT
Système: Amiga / ST / PC
Sortie prévue: janvier



Voici un nouveau jeu d'arcade/aventure se déroulant dans un monde d'horreur-fantasy. Ce n'est pas le premier, ni le dernier, mais Fred semble proposer assez d'idées originales pour sortir du lot.

Tout d'abord, Fred est techniquement bien fait, avec des graphismes et des sons sympas. A côté de cela, le gros originalité est qu'il y a un vrai plan de jeu. Le personnage peut passer d'un plan à l'autre, si aucun obstacle ne l'en empêche. Ainsi, au premier plan il poussera devant un arbre, au second il se cognera contre l'arbre, et au troisième, il passera derrière. Contre les ennemis évoluant aussi sur ces trois plans, il est possible d'éviter leurs tirs et coups en changeant rapidement de plan. A chaque tableau, vous devez combattre les ennemis et trouver la clé permettant de passer au niveau suivant. Le décor semble horizontalement ou verticalement selon les niveaux, le jeu totalisant près de 50 tableaux.

SPACE HARRIER 2

GRANDSLAM
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: janvier



Space Harrier, particulièrement réussi, était signé Elmo. Pourtant, Sega a préféré confier la conception de Space Harrier 2 à Grandslam. Nous avons découvert la version ST le jour du bouclage. Le jeu comporte quelques différences avec la première version. Tout d'abord, dès le début du jeu, il est possible de choisir le niveau où vous devez commencer, ce qui n'est pas si mal, car vu la difficulté de ce jeu (non comme Space Harrier), il n'est pas toujours évident d'aller très loin. Côté jeu, cela consiste toujours à détruire les ennemis, tout en évitant les obstacles nombreux qui arrivent vers vous. La réalisation est bonne, les graphismes sont réussis. Bref, ça s'amuse bien!

MIDWINTER

MICRO STATUS
Système: Amiga / ST
Sortie prévue: février

En 1988, le jeu de stratégie avait été Carrier Command, incontestablement. De manière encore plus neutre, 1989 aura vu la domination quasi-totale de Populous. Midwinter pourrait bien être le jeu de 1990.

Un jour, un gigantesque météore tombe sur Terre, avec un effet identique à l'explosion d'une bombe de 10000 mégatonnes. De la poussière et des débris sont éjectés dans l'atmosphère, empêchant ainsi les rayons du soleil de venir réchauffer notre planète. La température journalière tombe vite à -25°, et la Terre connaît donc un hiver éternel.

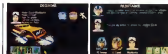
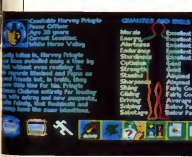
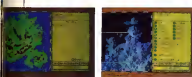
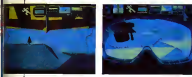
Le jeu se déroule sur l'île de Midwinter, une île lointaine de près de 600 kilomètres, aux contours très irréguliers. La catastrophe naturelle, bien qu'ayant décimé bon nombre de personnes, a laissé quelques survivants. Ceux-ci se sont regroupés en sociétés, construisant des abris où règne une température assez chaude pour permettre à la vie de continuer. Alors que sur l'île, tout s'organise très bien, un matin, votre colonie perd le contact avec les colonies du sud de l'île. Un ennemi, inconnu pour le moment, semble décidé à prendre d'assaut vos installations... Une nouvelle guerre, vient de commencer.

Midwinter est un parfait mélange d'action et de stratégie. Vous devez explorer les abris thermiques de l'île, puis les humains de l'île, puis obtenir une victoire militaire ou stratégique. Il vous faudra alors détruire le camp de l'ennemi, au sud de l'île. Seulement, si vous vous abîmez sans vous, vous perdrez et mourrez de froid!

Le pays est représenté par un monde gigantesque, en 3D fractale formes planes. Vous pouvez le pays par divers moyens de locomotion. Vous pouvez skier, conduire un buggy des neiges ou encore faire de l'escalade! Chaque moyen a des avantages et des inconvénients, certains allant plus vite, d'autres étant plus sûrs, et enfin, les derniers étant les seules possibilités d'aller en certains lieux. Ce sont ces parties du jeu qui représentent l'action.

Côté stratégie, il est possible, sur la carte de Midwinter, de repérer tous les mouvements des ennemis, et de donner facilement des ordres à vos troupes. Vous devez recruter 32 unités pour combattre l'ennemi, et ce qui est fantastique, c'est que chaque personnage possède sa propre personnalité, histoire et ses propres caractéristiques, ce qui rend le jeu encore plus passionnant.

Graphiquement, Midwinter est très réussi, puisque le paysage en 3D scrolle dans toutes les directions de manière très fluide. Les mouvements des véhicules sont aussi très réalistes. Ainsi, si vous sautez un buggy ennemi, cela vous rappellez Saint Car, tellement ses mouvements seront réalistes et bien accordés au terrain rencontré.



Le fait que le terrain soit si réaliste au niveau des mouvements, joue un rôle important dans la stratégie. Il est en effet possible de préparer des gués-à-pied en fonction du terrain!

Le jeu est simple d'utilisation, tout se décide à la souris, par des icônes, comme dans Carrier Command. Pour terminer sur ce jeu qui s'amorce nous, voici quelques-unes de ses caractéristiques (que nous n'avons pas encore pu vérifier...).

Le jeu comporte 10000 lieux en 3D fractals, ce qui représente près de 20 millions de triangles! Parmi les 10000 lieux, 5000 d'entre eux portent un nom unique (c'est dire l'ampleur du monde). Le joueur peut avoir jusqu'à 32 personnages, chacun ayant 14 caractéristiques. Graphiquement, le joueur peut voir ce qu'il y a devant lui jusqu'à 3 kilomètres. L'animation permet de gérer jusqu'à 400 triangles par image, certains objets ayant bien plus de 30 faces! Néanmoins, il n'y a plus qu'à attendre.



**BIENTOT DISPONIBLE
SUR ATARI ST**

EXIGEZ LA VERSION FRANÇAISE



IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0DW
TEL. 01-908 1454 FAX. 01-583 3484

UNREAL

UMI SOFT
Système: Amiga
Sortie prévue: janvier

Voici un jeu qui pourrait très bien sortir de chez Psygnosis. Surprise! il nous vient des Français d'Umi Soft. C'est simple, Unreal est graphiquement beaucoup plus beau que Shadow Of The Beast, ce qui n'est pas rien, vous l'avouerez. Le jeu se compose de deux phases. La première est une phase 3D, dont il est difficile de proposer des photos, tant la vitesse est importante. Vous y dirigerez un dragon et devrez défaire des ennemis et éviter des obstacles. C'est un peu comme dans Space Harrier, ou plutôt Galaxy Force. Ce qui est fou, c'est que l'effet de 3D est aussi réussi que dans les jeux d'arcade Sega, ce qui est certainement du jamais vu. C'est d'autant plus impressionnant qu'il y a un scrolling différentiel dans le fond, avec un dénivelé de couleur magnifique.

Le plus beau reste à venir avec le second type de phases. Un peu comme dans Shadow Of The Beast, vous évoluez dans un paysage qui scrolle de manière multidimensionnelle. Votre personnage doit éviter tous les pièges et combattre les nombreuses créatures très étranges et surréalistes. C'est graduable, avec des décors magnifiques. Le fond de l'écran semble être en mode Ham tellement c'est beau et plein de couleurs, et l'animation des personnages n'est pas en reste! Lors d'un niveau, il neige, et les flocons tombent à l'écran selon le vent! C'est vraiment fou. Bref, à la rédaction, on a le monde paré d'Unreal, et moi, je m'arrête là pour laisser la place à un grand nombre de photos.



侍 SAMURAI



Le lieu: le 16ème siècle japonais. Vous êtes un Samurai, un guerrier qui ne vit que pour réunifier tout le Japon sous votre étendard et devenir Shogun - Empereur des fils du Soleil Levant. Action, aventure, simulation historique; Samurai s'annonce comme un nouveau Pirates, un grand succès MicroProse.

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14.

MICRO PROSE
SIMULATION • ACTION



